

PHILIPS 8833, model II



Suveræn 14" farvemonitor til Amiga. Normalpris 2499,-

Kabel til Amiga + kr 100 .-Monitorfod, dreje/vippe 199,-

MUSTEK

Helt suveræn! Med 400 DPI, 64 gråtoner og gennemført port til printer. Leveres med Powerscan Prof. V2.0 software med funktioner som: Realtime scan/display, producerer ægte gråtoner. Edit rektangel & lasso, crop, flip skaler, rotere, tegne zoom, mm. Fuld support for WB 2.0/

Vejl. 1999,-

1499,

FARVE & S/H PRINTER

Suveræn 24 nåls printer

med flotte S/H og farveudskrifter. Benytter tractor og enkeltark inkl. papir parkering. Kører perfekt på Amiga og PC er. S/H printeren kan senere udvides til farve. Leveres incl. avanceret printerdriver, farvebånd og kabel.



CITIZEN 224 m/farvekit. Veil. 3445,-

2 ARS GARANTI



Ja tak! Send mig omgående - GRATIS: Katalog (1991-92) Brochure på: ☐ AmiTech PC ☐ Andet: Du kan også vedlægge din bestilling. Husk ved forudbetaling. Navn. Adresse at palægge kr. 30. porto, dog kr. 65, ved køb af monitor Kuponen (eller kopi) sendes i lukket kuvert til: Postnr. Alcotini, Lyshøjen 10, 8520 Lystrup. aller computer. Pr. efterkray yderligere kr. 20,-

KÆMPE BOGMARKE

Begrænset antal. Tilbudene gælder kun så længe lager haves

Bemærk. Ikke alle titlerne findes i butikkerne. Ring på tif 8622 0611 og hør.

BØGER PÅ ENGELSK:

	Vejl	NU
Amiga for beginners	299,-	99,-
3D Graphic prg. in Basic	329,-	199,-
Tips and Tricks	199,-	99,-
More Tips and Tricks	249,-	149,-
DOS Quick ref. guide	169,-	59,-
Advanced system prg. guide	349,-	179,-
Graphic Inside & Out	399,-	149,-
Desktop Video Guide	399,-	119,-
Printers Inside & Out	399,-	149,-
Making Music	399,-	199,-
Amiga Companion	299,-	49,-
Rom Kernal reference bøger:		
Hardware V2.0	399,-	199,-
Autodocs V2.0	399,-	249,-
Devices V2.0	399,-	229,-
Library V2.0. Nyhed	449,-	299,-
Amiga User Interface	349,-	179,-
BØGER PÅ DANSK:		
C for begyndere	249,-	149,-
Amiga Basic med disk	299,-	249,-
Amiga DOS CLI 2.0	299,-	249,-
Grafik & Musik m. disk	299,-	199,-
Amiga maskinsprog	299,-	249,-
Amiga tips & tricks	249,-	149,-
Amiga All-round	249,-	149,-

SOFTWARE SLUTSPURT

Så er det absolut sidste chance for at købe godt software til så latterlige priser. Ingen returret på software

	Vejl	NU
Sculpt Animate 4D, godt raytracing	4999,-	499,-
Prof. Page 3.0 UK	1999.	1299,
Amos Compiler	399,-	249,-
Diskmaster. CLI hjælpe program	399,-	99,-
Ami Back, nyt backup program	599,-	339,-
Quarterback 5, kendt backup program	599,-	299,-
Quarterback tools, godt HD utility	599,-	299,-
Mastering CLI, CLI hjælpeprogram	399,-	99,-
World Atlas. Verdens atlas m. info.	799,-	199,-
World Odyssey. Geografi lære program	799,-	99,-
Math Odyssey. Matematik træneprogram	499,-	49,-
Descartes, Math. kurver m. flot grafik	449,-	49,-
Katles Farm, Spil med flot grafik	449,-	49,-

Vi har også CDTV-titler til SPOTPRIS! Ring NU.

Master 3A-1D

Golden IMAGE 3.5" diskdrev med trackdisplay. Vejl 1099,-

NETOP NU 749,-

Med 20Mb harddisk. Normalpris 4999,-

600 Begrænset antal.
NETOP NU 3999,-600

Begrænset antal. Normalpris 2999,- NETOP NU 2799,-







Med indbygget "no click" feature så drevet ikke står og klikker når disketten tages ud. Videreført bus som er "buffered" så flere drev uden problemer kan sættes efter hinanden. Afbryder og langt kabel (ca. 70 cm!) er en selvfølge. 100% kompatibel med Amiga.

Normalpris 899,-NETOP NU

799,-

Amiga Mouse

I DENNE MÅNED GRATIS MUSEHOLDER VED KØB AF AMIGA MUS. VÆRDI 39.-

299,-



sluttes direkte. LED indika

torer viser VU og PEAK ni

stereo sampling, Incl. soft

TILBUD 549.-

AutoKICK

Automatisk kickstartomskifter med plads til 3 kickstarter.
Til A500/A500+. Også den nye 2.0. Skiftet foretages fra tastaturet.

Joy Master

mus og jøystick eller to mus. Omskiftning med musetasten eller skyde-knappen gar det nemmere og du slipper for at nive ledninger ud og 229 nd og dermed slide på porten!

Til A600/A2000 269





AMIGA DISKETTER

200 til alle Amiga er. 100% testet og føjlfrie. Vojl. 9.90. 100 stk. TILBUD NU KUN



3.5"
DS/DD
NO NAME
DISKETTER 100 stk.
399,-

Samme incl.

80 stk. diskbox 439,

LYSPEN

Tegn direkte på skærmen Pilen følger lyspennen i næsten alle programmer. KUN 449,-

ROCTEC GENLOCK RG-310 PLUS

med bl.a. "fader" og keyhole effekt. God kvalitet. Normalpris 2499,-NETOP NU

KUN 1999,-

INTERWORD SERIEN

Tekstbehandling, Database, Regneark, alle på dansk. Vejl. 699,-Pr. stk KUN 299,-

SPIL TIL LYSPISTOL

Allex, FireStar, Enforcer eller Cyber Assault 3D. Før op til 299,- pr. stk. NII-

Køb 1 spil: 149,- pr. stk Køb 2 spil: 99,- pr. stk Køb 3 spil: 79,- pr. stk Køb 4 spil: 59,- pr. stk

RING TIf. 86 22 06 11

ÅRHUS

Nørre Allé 55, 8000 Århus C. Tlf. 86 13 98 22, (Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

AALBORG

Maren Turis Gade 12,9000 Aalb. Tif. 98 12 77 66 (Forsendelse tif. 86 22 06 11)

KØBENHAVN

Strandvejen 18, 2100 Kbh. Ø. Tif. 31 20 73 20. (Forsendelse tif. 39 27 73 05)

ODENSE

Thomas B. Thrigesgade 26-28 5000 Odense C. Tif. 6590 7136 (Forsendelse tif. 86 22 06 11)



ALCOTINI HARD & SOFTWARE

Lyshøjen 10, 8520 Lystrup.
Telefontid: 9-17.00. Fredag: 9-16.30
Telefax: 86 22 06 55 Priser incl. 25% moms



Amiga CDTV Computer System er en kæmpemæssig teknologisk nyhed. Faktisk den største siden TV'et, CD'en og computeren. Netop nu kan du få det komplette Amiga CDTV Computer System med 1.675 kr. i rabat, hvis du gi'r din brugte Amiga 500 i bytte.

Systemet er et ægte multimedia system og inkluderer mus, diskdrev, tastatur - og naturligvis en CDTV. Amiga CDTV

Computer System er selvfølgelig fuldt kompatibelt med al den Amiga 500 software, som du allerede har. I virkeligheden er Amiga CDTV Computer System en avanceret computer, som gi'r dig mulighed for at afspille CD'er med musik, grafik, video, tekst, spil og meget mere. Èn enkelt CD-ROM rummer, hvad der svarer til 681 almindelige disketter.

Med dit Amiga CDTV Computer System følger Gyldendals Fakta Leksikon, som nu fås til CDTV.

Kig ind til nærmeste forhandler og oplev CDTV allerede i dag!







Du finder bl.a. Coloseum i Rom, i Gyldendals nye 4-binds leksikon til CDTV



Gallery er tilbage igen med endnu flere spændende billeder



Hotline har de seneste nyheder til dig. Heriblandt de sidste programmer til CDTV



Find ud af hvor meget forskelligt du kan gøre med denne baby!...



COMputer Hotline'92

Nyheder FRA hele Amiga-verden TIL dig.

Den magiske krystalkugle

12

Stortest af over 27 grafiske eventyr, plus tips og vejledning til hvordan man klarer eventyrene

Månedens abonnementsvindere!

18

Et gavekort på kr. 5000,- har fundet sig en nye ejer! Er det dig...?

Fun eller FAKT

11 00000

Gyldendals 4-binds leksikon er kommet til CDTV.

På indkøb i London

22

London er Europas hovedstad når det gælder handel med computerudstyr og spil. Vores udsendte tager dig med blandt de fristende tilbud.

Modems - din computers talerør til verden

26

Hvis du går og tænker på at investere i et modem, så læs lige her først - vi tester nemlig tre af slagsen.

USA loga

28

Alt det nye og hotte til Amiga - det er netop hvad denne spalte handler om.

Secret Service

n

Så er det på tide at finde alle de spil frem, du for længst havde opgivet. Secret Service er her igen, og hjælper dig videre...

Gallery

32

Læsernes egne grafik-billeder.

World Of Commodore

.

Rapport fra stor Amiga-messe i Tyskland.

ameplay

20

DNC's testhold kigger på de nyeste spil til Amiga og PC.

Games Preview

Et

Et overblik over, hvad der er på vej til din 'puter.

Mailbo

re

Spørgsmål, kommentarer og meninger. Vi svarer...

Videofilm

58

Er du til video-film? Så følg med her, hvor vi vil begynde at anmelde de nyeste af slagsen.

Virus for begyndere

rn

Har du problemer med din Amiga og dine spil, kan det skyldes at du har virus! Læs her hvordan du undgår 98% af alle vira.

Læreren i dit diskettedrev

60

Vi har haft 7 undervisnings-programmer på skolebænken.

PD-Special

62

Det er slut med at købe PD-programmer fra DNC. Men PDspecial består!



COMPUTER HOTERLYS



Programmer dit eget robotsæt

Switchsoft sælger for øjeblikket et minirobotsæt kaldet Buggy for små 39.90 pund. Buggy kan samles på kun 20 minutter hævdes det, og ved kun at aktivere den ene af Buggy's 2 små elektromotorer får du robotten til at dreje. Du skal nu ikke være bange for at Buggy forsvinger, for der følger kun 5 meter ledning med. Buggy kan programmeres i BASIC, og den er hermed ideel til at eksperimenter i elementær robotstyring.

Hvis du ønsker mere information kan du kontakte:

Switchsoft

163a Woodland road Darlington Co. Durham. DL3 9ND. England Tel: 009 44 325 464423

Togster til A3000

Ved hjælp af en udvidelse kaldet Toaster Oven fra Ambitious Technologies, kan Amiga 3000 brugere nu konvertere deres maskine om til et tower, der kan rumme en (NTSC) toaster. En Toaster er navnet på et stykke amerikansk hardware til Amigaen, der gør det muligt at lave et væld af videoeffekter, tidligere kun set hos professionelt TV-udstyr i millionklassen.

Nordic Computer Software lukket!

Firmaet, der i en årrække udgav utallige bøger til Amiga, har drejet nøglen om. Men der er håb forude, hvis du er interesseret i deres bøger: firmaet Sall Data i Hammel har nemlig overtaget forlaget NCS, og fortsæter med udgivelsem af disse bøger, og udvider med en række programmer, fortrinsvis til private og mindre firmæer.

I forbindelse med overtagelsen vil flere af produkterme blive opdateret. F.eks. er programmet CarFig allerede udkommet i version 2.0. CarFig er et program til forvaltning af bilregnskab, og det findes til både PC og Amiga.

Sall Data, tlf.: 86 96 51 33



Få et internt CD drev i Amigaen

Nu kommer det første tredieparts CD drev til Amigaen. Almathera er navnet på et engelsk firma (gad vide om de virkelig har valgt at hedde det), der ved hjælp af et SCSI baseret Toshiba CD drev, dels gør det muligt at montere drevet internt i en A2000/A3000/A4000, og dels gør det ca. dobbelt så hurtigt som et standard CDTV drev.

Det går naturligvis lidt ud over kompatibiliteten, men Almathera lover, at med deres CDTV.DEVICE emulation, skulle omkring 90 procent af al CDTV software virke uden problemer.

Drevet fås både som en ekstern model a la A590 til 6000 kr, en intern model til 5000 kr. og en særlig version til 4000 kr. til dem der allerede har et SCSI interface. Det sidder der f.eks. i A3000 eller på GVP harddisk controllere.

Almathera Systems 009 44 81 683 6418

Anti-refleksions glas til

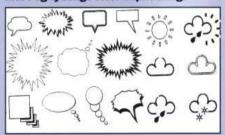
De fleste er enige om at det er bedst at sidde foran computeren i bulder mørke til sent ud på natten, men tro det eller ej, der findes faktisk folk som sidder foran computeren i DAGSLYS. Sådanne personer er ofte sarte individer, og regelmæssigt høres de brokke sig over alle refleksionerne i skærmen, der gør det næsten umuligt at se en pixel. Løsningen på problemet hedder Powerguard Plus Anti-glare screens, der er en optisk røgfarvet glasskærm uden ramme, som placeres foran monitoren. Alle refleksioner forsvinder dermed som dug fra solen. Skærmene fås i 3 størrelser, hvor 10-12 tommer fås for 105 pund, mens 13-15 tommer koster 130. For CAD terminaler fås en 19-22 tomme version til 210 pund.

Udover at reducere refleksioner, undgår du også træthed og irritation i øjnene, hvis du sidder lang tid foran computeren.

Action Computer Supplies Alperton House, Bridgewater Road Wembley Middlesex HAO 1EH



Illustrationerne er lavet så de fremstår klart og tydeligt efter udprintning.



Clipart til specielle lejligheder

Heldigvis skal vi ikke alle sammen kunne tegne for at gøre brug af Amigaens fremragende grafiske muligheder. En af de nemmere måder at komme uden om problemet med de begrænsede grafiske evner, er som oftest at købe sig ud af dem. Firmaet Artworks sælger for øjeblikket 3 diske fyldt med clipart, dvs. små grafik-illustrationer, tegnet således at de specielt egner sig til udprintning og implementering i indbydelser, plakater, og brochurer. På hver disk finder du 270 forskellige sort/hvid illustrationer inden for emnerne. Præhistorisk liv, bryllupper og familie-sammenkomster samt skilte og symboler.

Ved hjælp af et slideshow-program, kan du på "bladre" igennem grafikken. Prisen for hver enkelt disk er 7 pund eller 6 pund pr. stk. hvis du køber alle 3 disks.

Artworks 1 Pond View, Wootton Uiceby, South Humberside, DN39 6SF England Tel: 009 44 469 588138

COMPUTER HUTEILE 13

AMIGA AMOK

Er navnet på Commodores sidste nye salgsfremstød i Danmark. For 4495 kr., der normalt er prisen for en A600 med 20 Mb harddisk, kan du nu få den samme maskine med 40 Mb harddisk, der fra leveringen er fyldt med programmer. Du får det danske tekstbehandlingsprogram InterWord, regneprogrammet InterSpread, InterBase, et dansk tegneprogram et budgetprogram, Bubbers Badekar og de to spil Egypt og Fire & Forget. Alt sammen lige til at køre fra harddisken, evt. lægge ned på diskette hvisdu vil være sikret mod datatab ved harddisk-sammenbrud.

Der er også Wild Weird & Wicked pakken, der for 2995 kr. rummer en A600. Microprose Grand Prix, Pushover, Silly Putty og Dpaint III. Ifølge Jesper Christensen fra Commodore er dette en klar udfordring til den billige ende af spillemarkedet. Skal vi sige at det starter med Nin... og ikke er en tidligere justitsminister. Hvis du skal have en sådan (maskine, ikke minister) og nogle tilsvarende programmer, kommer du nemlig hurtigt op i denne prisklasse, og så vil de fleste intelligensvæsener jo nok foretrække en rigtig computer.

Hvis du er CDTV ejer, og er træt af sløve loadetider, kan du få et SCSI interface, der giver dig adgang til et utal af harddiske foruden tapestreamere og mere avancerede SCSI devices og sidst men ikke mindst kan Commodore også byde på autoriserede RAM kort til at sætte i PCMCIA slottet i en A600/1200. De koster 1395 kr. for 2 MB, men kun 2195 for 4 MB, der nok skulle sikre dig et stykke ud i fremtiden.

Commodore Tif: 86 28 95 11

det

et

CE



Amiga 600 RAM-disk

Er du en af de heldige der fået fat på en Amiga 600, kan du nu få et kreditkort fra BMP-data til smække ind i siden. Kreditkortet er en helt speciel RAM-hukommelse, der altså passer i PCMCIA-porten på din Amiga 600/1200, og indeholder IMB statisk RAM med batteri-backup.

Pyramid S-RAM fungerer som en meget hurtig harddisk, og står på skærmen som CC0:. Herfra er det muligt at kopiere, slette eller flytte rundt på programmer og data på kreditkortet, nøjagtig som på en diskette eller harddisk via WB eller shell/CII. Forskellen er blot at hastigheden er op til 100 gange hurtigere end en normal harddisk - men den er altså heller ikke særlig stor (1MB).

Pyramid S-RAM husker data i op til 3 måneder, og kræver ikke ekstra installation.

Her mere hos: BMP-Data, tif.: 42 28 87 00

TV transmitteret Amiga

Det mest populære computerspilsshow i England hedder Bad Influence, og der har producenterne fået en god ide. De ville gerne sende et helt computerblad ud i æteren, men hvordan gør man det uden at skræmme alle de ikke computerinteresserede væk med timelange udsendelser. De op-fandt DataBlast systemet, der såmænd bare er en A600 med Easy Amos. Det bruger de til at generere 3 sider tekst eller grafik i sekundet, så de efter hver udsendelse af Bad influence, kan sende 50 siders tæt pakket tekst og grafik i l-t af kun 20 sekunder. Så er det meningen at seere med videobåndoptager, kan optage det, og bagefter "dissekere" indholdet vha. videobåndoptagerens stillbilledfunktion. Det vil dine videobånd helt sikkert elskel

Scala MM202

Et af de absolut bedste multimedie pakker til Amigaen kommer nu i en ny udgave, der gør brug af det nye AA chipsæt. Desværre understøtter den nuværende Scala version 201 indtil videre kun det nye chipsæt ved wipes, fades og mixes. Scala's norske programmører er imidlertid i fuld sving med version 202, der er en med en totalt revideret version, hvor alle AA chipsættets kvaliteter kommer i brug.





Frankfurt am Main i Tyskland var en af ti tyske togstationer, der brugte Scalaprogrammet under OL seneste sommer, til at vise de sidste nye sports-resultater. (Foto:Marcus Weyrauch, VideoComp)

PRIS

MASSER AF RAM TIL A600

1 MB extra CHIPRAM til bundporten. Incl. back-up til uret.

Før 998,-. NU kun 698,-

PCMCIA-RAM i "DANkort"

2 MB S-RAM

S-RAM husker også når computeren er slukket! 1 MB S-RAM kr. 1998,-

kr. 3998.-

D-RAM virker som "almindelig" FASTRAM 2 MB D-RAM kr. 1398.-4 MB D-RAM kr. 2198.-





QUICK KAREN

kort. Du kan opbygge Quick-Karen helt efter behov. Start f.eks. med en "almindelig" RAM-udvidelse på 2 MB og udvid den til en 14 MHz Accele rator for bare 500 kr. Kan udvides op til 68030 40 MHz med 8 MB 32 BIT RAM. Ring og få tilsendt det særlige informationsark, med tilhørende prisliste.

> Leveres i eksklusivt alu-kabinet med gennemført DMA-port

Quick Karen grundbox, 2 MB RAM Quick Karen grundbox, 8 MB RAM Accelerator upgrade 14 MHz Grundbox, 0 MB +

500,-14 MHz Accelerator Grundbox, 2 MB, 14 MHz Grundbox, 8 MB

1798, 2298

1898.

3998

Quick Karen 30 (priser komplet med grundbox) Med 680EC30 25 MHz 0 MB RAM Med 680EC30 40 MHz 0 MB RAM 2998. 3398 Med 680EC30 25 MHz med 4 MB 60 ns RAM 4998. Med 680EC30 40 MHz med 4 MB 60 ns RAM 529B 4 MB (32-bit) 60 ns RAM upgrade Ved upgrade fra Quick-Karen 14 kan der fratrækkes mellem 800 og 1000 kr.

fra ovenstående Der tages forbehold for evt. prisændringer, som følge af dollar kurs eller ny EF-antidumping-afgift.

Her har du et lille udpluk fra vores store udvalg:

AMIGA COMPUTERE

Ved køb af Amiga medfølger 2 spil A600 standard A600 standard A600 m/40 MB harddisk og 4498,-3 INTER-programmer A600 m/85 MB harddisk 6798,-A600 med indbygget Kickstartomskrifter til 1.3 tillægspris 5998,-13998,-18998,-A2000 u/skærm A3000 u/skærm A4000 u/skærm CDTV med tast. + drev

1960 Multisync skærm Amigamonitor 1084S Incl. kabel TILBUD 2198,-

DISKETTEDREV Budgetdrev 3,5" extern

ZYDEC kvalitet 3,5" ext. Amitech Silent 3,5" ext. med NO-CLICK ROClite verdens bedste 3.5" ext. med NO-CLICK og VIRUS-KILLER

superlille kun 23mm høi 698, Citizen intern A500 Citizen intern A2000 DISKETTER

798,-

398,-

3.5" Noname japanske 100 stk.

3,5" GOLDSTAR mærkevare 100 stk. 498,-

HARDDISKE

Rochard 89 MB A500/+ 3998. Rochard 105 MB A500/+ Rochard 210 MB A500/+ 6998,fra 3598,-GVP Hardd, til A2000

JOYSTICKS	
TURBO Micro autofire	48,-
Junior Stick	98,-
SuperCharger	198,-
SuperBoard m/stopur	298,-
TOPSTAR supersolid	298,-
Jetfighter flylign.	268,-
Quickjoy fodpedal	298,-
Competition PRO5000	198,-
Competition PROSTAR	278,-
Navigator håndmodel	298,-
The Arcade Classic	279,-
The Arcade TURBO	329,-
The Arcade TURBO super	349,-

KABLER	
AMIGA-SCART-TV 2m	198,-
AMIGA-SCART-TV 4m	248,-
4 spillerkabel	148,-
stereoanlægskabel få	- 17
Amigalyd på dit anlæg 2m	98,-
5m 148,- 10m	198,-
printerkabel parr.	98,-
forlænger til mus/joy 3m	98,-
specialkabler laves	
på bestilling -	RING!

MUS	
ZYDEC kvalitetsmus	298,-
Speedmouse lækker	198,-
SWIFT MOUSE TILBUD	148,-
AMITECH MUS	298,-
GI6000 OPTISK	798,-
Zydec Trackball	498,-
Museholder	48,-
Musemätte	48,-
lovmaster omsk mus/lov	229 -

EXTRA TILBUD

Delux Paint III incl. DK-manual 298,-

Public Domain efter eget valg fra den store FRED-FISH samling på CD-ROM. Pr. disk inci. disk kr.

Alle printere incl. papir, driver, farvepatron & kabel STAR LC-20 9 nål 1998,-STAR LC-100 9 nål farve STAR LC24-20 24 nål 2998,-STAR LC24-200 24 nål far. 3998,-STAR SJ48 INKJET KUN 2498, Citizen 224 24 nål farve Citizen SWIFT 24-e 3298.-

RAM-UDVIDELSER

512 kB til A500 m/ur 298,-2/8 MB udvidelse med 2MB. lige til at sætte i siden på A500/500+ 1798, 1 MB til A500+ 1 MB til A600 1 MB SIMM-modul 398.-2 MB m/1 MB CHIP til A500

m/GARY og CPU LYD-UDSTYR

SmartSound Sampler MEGA-MIX Sampler 598, 498, ZY-FI stereosystem Micro MIDI interface 498, MIDI-MASTER interface Screen Beat stereoforstærkersystem m/2 højttalere 298,

VIDEO-UDSTYR

ROCgen genlock incl. software 1598,-ROCgen-plus genlock med 2 FADE-knapper, RGB-THRU, KEY-stik, 2498,softw., m.m. ROCKEY Videoeffektbox 3498.-

VIDI-12 komplet farve-digitizer

med masser af mulighede

DIVERSE Add-On

Action Re. MK3 A500(+) 1198, Action Re. MK3 A2000 Modemer fra Kickstartomskrifter man. 348,-Kickstartomskrifter auto.

STAR SJ48

lækker inkiet printer, der skriver ham rende flot (360 DPI) Ring og få en

SPAR 500 kr NU kun INCL ARKFØDER IALT KUI

2998,-

TWINKLE

TRACK II Smart trackball med lys lige til at sætte på siden af

din Amiga. Kan stilles i forskellige vinkler. 400 DPI.

Intropris kun 398,-

KOM ind i vores CITY-afdeling og se de seneste SPIL-nyheder! Eller send en frankeret kuvert og vi sender den seneste spilliste.

> NYHEDER **HVER UGE!**

Ring 42 28 87 00 og få gratis tilsendt vort tilbehørs-katalog

Alle priser er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer.

DANMARKS *STØRSTE UDVALG *BEDSTE SERVICE *LAVESTE PRISER



BUTIKKEN MIDT I KØBENHAVN Peder Hvitfeldts Stræde 4 1173 København K

Tlf. 33 33 07 27

Mellem Rundetårn og Daells Varehus 200m til Nørreport St. Parkering ved døren

ABNINGSTIDER: Man.-tors.: 10.30 - 17.30 Fredag: 10.30 - 18.00 MAIL

POSTORDRE TIL HELE LANDET Industrivej 19 3320 Skævinge

Tlf. 42 28 87 00

1498,

Postordretelefon er åben man,-fre, kl. 9.00-16.30

Ring og bestil eller send din bestilling pr. brev. Vi sender til dig OMGÅENDE! Porto for forsendelse kr. 25, uanset vægt Efterkravsgebyr



Briller for nørder

Filt-A-SPECS VDU kaldes denne brille, og den skulle efter sigende være specieltfremstillet til at fjerne stress- og træthedssymtomer i øjnene ved lang tids arbejde foran computeren. Filt-A-SPECS fås i fire farver sammen med en lang liste over alle de forfærdelige men du kan få ved bare at sidde stille foran din computer og stirre ind i skærmen.



Prisen er 39 pund. Coburg House 2 Portland Close, Houghton Regis Beds. LU5 5AW. Tel: 009 44 582 696622

Syret CDTV disk

Global Chaos repræsenterer en helt ny måde at gøre brug af Commodores CDTV. Disken er delt op i 4 sektioner, hvor den første bliver kaldt Global Chaos. Denne sektion består af 4 hårdtpumpede dansenum-

re, som bliver akkompagneret af en kaleidoscop-

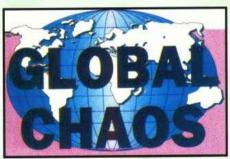
agtig grafik i varierende farver.

Næste del af disken hedder digital love, og her spilles der blød afslappende musik, der er lavet for at få lytteren til at gå ind i en slags meditativ tran-

Eternal Rave hedder tredje sektion på disken, og den består af en serie computergrafik-sekvenser i ret vilde farver, og det er vist intentionen at de skal bruges til at akkompagnere moderne dansemusik på diskotekernes video-vægge.

Den sidste sektion af på CDTV-disken kaldes Top Banana, som er et computerspil i tidens ånd, hvor det gælder om at redde verdenen fra økologisk katastrofe (den har man i hvert fald hørt før).

Ifølge et helt nyt katalog fra Commodore, er der nu over 140 forskellige CD-plader til CDTV'en, med spil, undervisning, musik og meget mere.



Nyt katalog fra Commodore over software til CDTV'en.

GVP satser hårdt på A 1200

Amiga 1200 har en stor fremtid foran sig. Det mener Great Valley Products (GVP) i hvert fald, og det markerer de ved at lancere en hel serie produkter til den i løbet af de næste måneder. Der kan vist ikke være tvivl om, at de har været informeret i forvejen af Commodore om 1200'ens specifikationer, for en 68030 accelerator med plads til 32 Mb SIMM RAM, et 85 Mb IDE drev, en coprocessor indbygning via trapdoor og et SCSI interface, er vist ikke noget man bare lige strikker sammen på et par uger. Priserne er det stadig lidt tidligt at snakke om, men et forsigtigt gæt sætter acceleratoren til ca. 4000 kr. excl RAM, harddisken til 3000 kr., og 4 MB RAM og coprocessor tilslutning ligledes for 4000 kr.

Amiga Warehouse, tlf.: 86 16 61 11

Ny PD-klub i Danmark

Til glæde for de mange PDbrugere, åbner Danmarks tilsyneladende billigste PDbrugerklub, General PD. De har over 4000 disketter på lager til kr. 15. pr. stk. uanset antal! For yderligere information, send en frankeret svarkuvert til: General PD v/Kasper Klitgaard,

Thorsvej 11, 4654 Fakse Ladeplads.

Skriftnyhed til Amiga

Mangler du skrifttyper i dit DtP-program? Hvad med 37 yderligere? Ikke dårligt, vel? Agfa Compugraphic har udgivet disse fonte på to såkaldte softfonte-pakker:

Amiga Štarter Pack Plus (310 kr.), der består af 12 skalerbare fonte i 10 forskellige skriftsnit, og Video Unlimited (350 kr.), der består af 25 skalerbare fonte i 15 forskellige skriftsnit.

Fontene virker direkte med WB 2.0 (GUI), og behøver ikke installationsprogram. Yderligere oplysninger hos:

Agla-Gevaert A/S, 111.: 43 96 67 66, Lisbeth Fæster

Professional Page 4.0!

I kampen om hver der skal være nr. 1 og nr. 2 på Amiga DtP-siden, er der ingen vinder. Lige med undtagelse af forbrugeren, det vil sige dig og mig. Og for at fortsætte denne "duel", udkommer Gold Disk nu med Professional Page 4.0.

Der er blevet tilføjet to helt nye og gratis programmer, et tekstbehandler med 90.000 ords stavekontrol (på engelsk dog), samt et 256-farvers tegneprogram, med alle dertilhørende redskaber til brug for A1200/A4000-ejere og AGAchippen.

Har du ikke lige sådan en Amiga ved hånden, skal du stadig være glad, selvom du ikke kan se de 256 farver på een gang. Nu kan du hente flere former for grafik-formater, såsom GIF, TIF, PCX, BMP, PRO DRAW, EPS med TIF-header (så du kan billederne på skærmen!) samt Adobe's Illustrator og Freehand fra firmaet Aldus.

Ydermere kan du få et preview af en font på skærmen, og Zoom-effekten kan varieres i størrelse efter ønske. Der er usædvanligt mange nye features, som vi nok skal komme ind på i en snarlig test.

Opgraderinger til version 4.0 er begyndt (i USA), og hele programmet koster mindre end den allerførste version af Professional Page (f).

Amiga Warehouse, tlf.: 86 16 61 11



Slut din Amiga til en Super VGA skærm

du har et Golden Gate bridgeboard forbundet til din Amiga, har tyske Vortex (dem med AT-Once) en løsning. Den hedder Monitor Master og forbinder outputtet på både en Amiga og et PC VGA kort til den samme VGA monitor. Monitor Master kan også klare EGA output, der er en gammel PC grafik standard og ser ud derefter. Det bedste ved Monitor Master er næsten prisen. Den koster kun ca. 800 kr i Tyskland. Du kan henvende dig hos:

009 49 7131 59720

Amigaerne bliver måske dyrere

Nu er dollarkursen igen for opadgående, og det kan godt komme til at påvirke Amigaprisen i den forkerte retning. De internationale computerproducenter, handler nemlig altid i dollars, og det betyder, at RAM chips osv. bliver dyrere at købe. Derfor er Commodore også meget forsigtige med at angive en udsalgspris på Amiga 1200. En hurtig telefonsamtale til Commodore lige før deadline bekræfter, at 1200'eren forventes til landet midt i marts, men prisen er fortsat usikker og kan blive alt mellem 4000 kr og 6000 kr.





Det er os med de gode tilbud!

Amiga 600 Disketter

Amiga 600 incl. mus og stræmforsyning, kun kr. **2.795**; Amiga 600HD m/40MB hard disk, incl. Alfapaint, Budget, Interspreed: Interword

31/2" No name 10 stk. kun kr. 43,-

100 stk. kun kr. 399,-Disketteboxe 31/2"

40 stk. kun kr. 39.95 100 stk. kun kr. 49.95

Commodore MPS-1230...kr. 1.695.-Commodore MPS-1550_kr 2 695 Commodore MPS-1270...kr. 1.995. Citizen 224.... kr. 2.395,-Citizen 120D .kr. 1.495. Star LC-20.... kr. 1.899.-Star I C-200 kr 2 200 -Star LC-24-200 s/h_ kr 2.999 Star J C. 24-200 farve

CDTV sæt Commodore 64



Incl. FAKTA leksikon. fjernbetjening, tastatur, diskettedrev og mus kun kr. 6.995.

C 64 Terminator 2 med tegne og male program, kun kr. 795,-



Commodore 1084s

kun kr. 2.399.-

Commodore PC Diskettestation

PC-20 III kun kr. 2.244. SL-386-25/40 kun kr. 4.995. Mono VGA kun kr. 1.244,-14" farve VGA kun kr. 2.494,

ind. 25% moms

Amitech 31/2" til Amiga 500/600 **799,-**

Sof Tware Club Bliv medlem af vores Sof Tware Club

og opnå 15% rabat på spil

Frederiksborggade 7 1360 København K (v/Nørreport Station) Tlf. 33 12 34 40 Nerretory 16 4100 Ringsted Tlf. 57 67 05 25

Retina er et 24 Bit grafikkort, der kan vise videoopløsning (740x600) flimmerfrit (non-Interlace) 24 Bit farver (16.7 Mio.). Til videoanvendelse er dette det optimale farveantal (TRUE COLOR). videoanvendelse er dette det optimale farveantal (TRUE COLOR).
da billeder kan bearbejdes uden tab al oplosning eller farver. Til
DTP eller CAD kan der arbejdes med endnu højere oplosning (max
1280x1040). Retina kan udstyres med 1, 2 eller 4 MB RAM. Med 2
MB RAM kan alle oplosninger vises. Med 1 MB RAM kan 24 Bit kun
vises i reduceret oplosning. Med 4 MB RAM kan du have flere billeder i
RAM på en gang, som der kan skiftes øjeblikkeligt imellem. Dette
muligger lynhurtige animationer. Retina er meget flexibel i
punktfrekvensen, så du kan bruge 1084, VGA eller MultiSyncmonitor.
VIRBirt (normal ris 4000.) of det bedste on mest avangerede 24 VDPaint (normal pris 4000,-), pt det bedste og mest avancerede 24 Bit tegneprogram medfolger. OS 2.0 brugeroverflade med overskuelig musestyring og fuld ARexx support. Workbencs emulation gor det muligt, at kore alle programmer der kan kore under OS 2.0 via Retina. Retina arbejder med 32 Bit RAM, 60 MHz, samt 32 Bit grafikcontroller med speciel BitBlit-Logik

A2000/3000/4000

CHOKPRIS

Dansk software



/LAB

VLAB A500/A600: 3295,-VLAB 2/3/4000: 2795.-NYT VLAB-S-VHS (Y/C) 2/3/4000: 2995.-

Real Time Farvedigitiser.

Grab billeder fra video, videokamera, tv m.m. VLAB laver kontinuert realtime aflæsning af de to FBAS-(CVBS) input. De indkommende billeder overvåges via et monitorvindue, så tidspunktet for grabbing af et billede kan afpasses meget præcist. På kommando bliver de digitale data indlæst i de 758 kG Cache-Memory på VLAB. Billedet haves nu i YUVN format, og kan konverteres til alle de kendte Amigaformater samt 24 Bit. Billedet kan nu behandles i DPaint eller tilsvarende programmer. En kontinuert sekvens af billeder kan ind benandles i Draint eller nisvarende programmer. En kontinuert sekvens af billeder kan indlæses direkte på harddisk. Dette giver mulighed for udvælgelse af det bedste billede i en sekvens, eller produktion af en animationssekvens. VLAB leveres med OS 2.0 brugeroverflade med fuld AREXX support, dansk software, ADPro2.Loader samt indbyggede

VLab understottes pt af Nucleus-SingleFrame-Controller, TV-PAINT, VD-Paint, animationsprogrammet Clarissa, AdPro2, CDXL-Toolkit (Pantaray) m.m. Se test i "Det ny Computer" nr. 12-92, eller "Fokus Data" nr. 2-92, VLab demo-disketter tillsendes ved indbetaling af kr. 30,- på gironr. 9404996 tilhorende Evolution

Kickstart 2.0 ROM+ MultiCom 2.0 ROM+Omskifter + MultiCom Kickstart 1.3 ROM Kickstart 1.3 ROM + omskifter MegaChip 500/2000 incl. Agnus MultiMegaCard II,2-8 MB A2000 DeInterlaceCard A2000 B/C MultiEvolution som Ramudvidelse 2/8 MB, u/HD,forberedt til HD CD-ROM, SCSI II

> Prov Formula II BBS Information-Konkurrencer 315 MB PD, 1200-HST v42 BIS 43-432463

MAESTRO PRO



Med Maestro Pro kan du nu indiæse lyd (16 Bit stereo) direkte til harddisk, bearbejde den, og igen udlæse den via den optiske digitale udgang. Som kilde kan DAT, CD, Digitalforstærker m.m. anvendes. I forbindelse med DAT kan også analoge kilder (mikrotoner, båndoptager m.m.) anvendes, idet de AD/DA konvertere DAT er udstyret med benyttes. Amiga'ens normale analoge lydudgange kan også benyttes, men i stedet for de traditionelle 8 Bit får du nu 14 Bit stereo på din Amiga. Online effekter: Hall, Ekko, Kæraoke eller frasortering af SCMS-Bit (DAT-DAT kopibeskyttelse). Offline effekter: Sample, rediger, blanding, skalering m.m. OS 2.0 brugeroverflade med fuld ARexx support. Lagerforbrug 180 kByte/sek. Med Maestro Pro kan du nu indlæse lyd (16 Bit stereo)

MULTIEVOLUTION 3.0





Markedets hurtigste harddisk nu med:

A500/2000/3000/4000

42 MB Quantum 85 MB Quantum 105 MB Quantum 120 MB Quantum 4995,-240 MB Quantum 6995,-Update MultiEvolution 3.0 450,-

+ 2 MB RAM 800;-+ 8 MB RAM 2900;-

Evolution Danmark Tit 31745608 Alle priser er incl. Moms og 1 års garanti.

ventyr er associeret med stearinlys, og en knitrende Akaminild. hvis flammer kaster gådefulde skygger på væggene. Og sådan var atmosfæren omkring de første adven-

Der er lidt uenighed om hvordan og hvornår det første adventure så dagens lys, men "The Great Cavern Adventure", udgivet på BBC'en menes at have været det førstefødte. Handlingen var egentlig ret simpel: eventyreren skulle gå rundt i en stor hule med labyrintiske gange. Målet var at finde skatte, at undgå monstre og at finde ud igen. Spillets skærm bestod ikke af andet end den ene side tekst efter den anden, og for neden var der en lille blinkende cursor, hvor spilleren kunne skri-"TAKE SWORD", (forkortelse for nord) eller "USE LAMP"

Det interface skulle vise sig at holde i lang tid. Infocom valgte at lave "The Great Cavern Adventure" til C-64 og de første PC'ere. Navnet var Zork, og spillet skulle udvikle sig til en hel trilogi, der i dag har nærmest kultagtig status. Over den ganske verden begyndte adventurespillere at isolere sig foran deres skærme med posede

DEN MAGISKE KRYSTALKUGLE

øine og små papirlapper med kort på. Infocom skulle vise sig at stå for nogle af de bedste adventures, og har gennem årene lavet ca. 30 tekstadventures, med en meget avanceret parser (ordfortolker), der gav mulighed for at skrive stort set hvad man ville. De fik desværre et kedeligt endeligt for nogle år siden, men blandt deres bedste (der kan fås som lavprisspil, også til Amiga) er Hitchhikers Guide to the Galaxy, Trinity, Plundered Hearts, Wishbringer og mange flere. Til sidst lavede de også grafiske adventures som Journey og Shogun, men de slog aldrig igennem.

Hobitter og gremliner

En revolution, tilbage i 1982, var da Melbourne House udgav The Hobbit, det første grafiske adventure. Spillet var baseret på Tolkiens roman, havde meget simpel grafik, men blev solgt i næsten en million eksemplarer verden over, Spillet brillerede desuden ved at de andre figurer i spillet foretog sig ting uafhængigt af resten af spillet, og kun til tider gjorde, hvad man forventede af dem. Melbourne House skulle desværre også få et kedeligt endeligt - de to folgende spil (Castle of Terror og Sherlock) var fremragende, med god grafik og lyd, men desværre med så mange fejl, at ingen af dem kunne gennemføres! Man forsøgte med resten af Tolkiens bøger, men heller ikke her havde man held, og Melbourne House gik over i glemslen. Det samme skete for Scott Adams, der nåede at lave

CRUISE FOR A CORPSE

Delphine Delphine formåede med dette spil

at få en hel del mennesker til at spærre øjnene op, da det blev udgi-vet for en del måneder siden.

Grunden var, at detektiven i spillet

er lavet af vektorer, og derfor er meget fleksibel i sine bevægelser.

detektiv og inviteret med på krydstogtet, og kan naturligvis ilde bare blande dig uden om. Du MÅ opklare mordet, inden båden når i

Detektivspil kan ofte have den svaghed, at du skal være på det rette sted på det rette tidspunkt – og her

er Cruise for a Corpse desværre hel-ler ikke noget undtagelse. Hvis du ikke samler en bestemt ting op på det rette tidspunkt, kan den være væk når du kommer der næste Grafikken er fransk og flot, men

ikke særlig varieret. Interfacet fun-gerer rigtig godt, men er fuldstændig point-and-click-baseret.Cruise for a Corpse er meget attraktivt i starten, men taber lidt efterhånden som man opdager mangierne. AMIGA: 7296

Spillet handler om en græsk skibsredder, der er død under mystiske omstændigheder. Du er

grafiske adventures over Gremlins. Robin Hood og et utal af eventyr. Men ordfortolkeren var dårlig, problemerne kedelige og teksten, der til trods for grafikken skulle beskrive situationerne, for dårlig.

Et par mindre firmaer

Desuden skal nævnes Channel 8. der lavede ca. 10 adventures (heriblandt Perseus and Andromeda, Arrow of Death I+II. Golden Batch og Ten Little Indians), der den dag i dag stadig har kultagtig status hos C-64-ejere. Problemerne er rigtig gode, og spillet ikke storre, end at man kan gennemfore dem på 10 minutter - hvis man ved hvordan!

Man bør også nævne Trillium (senere Telarium), der lavede seks adventures, på en del disketter, der ikke altid var lige logiske, men baseret på bøger. Hvis nogen skulle kunne finde dem i dag, bør de ikke betænke sig på at købe dem.

Flere forsøgte sig, men omkring 1986 var adventuregenren på retur. De sidste, der egentlig forsøgte sig med "De gode gamle" var Magnetic Scroll, der med The Pawn, Guild of Thieves, Fish og Corruption viste verden, hvad en C-64 kunne klare rent grafisk.

Alle spillene havde unikke baggrundshistorier, og kan tage kampen op mod Infocom, når det



MONKEY ISLAND

Her har vi fat i det ypperste inden for genren. Punktum. I spillet folger vi Guybrush. Three-pwood, der så gerne vil være en rigtig pirat. Han far stillet tre opgaver af de garve-de pirater, og de skal opfyldes, hivis han vil accepteres i det grog-drikkende selskab. Men uheldigtis krydses han veige af den smukke governor Marley, der har en jalous elsker. Navnet er tæChuck, og han vil gøre absolut aft for at blive gift med Elaine Mar-ley, Bedre bliver det bestemt ikke af, at LeChuck er lidt svævende - han er faktisk alle-

Hvis du synes det lyder vanvittigt, har du fuldstændig ret.

Spillet er tilpas stort, og smækfyldt med sjove replikker, funky reggae-musik, sindssyge (men logiske) puzzles, og naturligvis Lucasfinis fremrugende styrresystem. Her dor du ikke, hvis da siger de forkerte tingtil en pint. Alt er tilladr, og sverhedsgraden er tilpas. Fra det njeblik du får det, kan du ikke lossrive dig! Se det i ciperie - livet er

MONKEY ISLAND II

Om fortsættelsen var bedre eller darligere end sin forgænger, er en

lifte simile usikkert. Den er i hvert fald god!
Giyfnush er nu en vaske agte pirat, men da folk er blevet træt af at bure hans historie om LeChuck, beslutter han sig for at opleve noget nyt. Han ender med at forsoge at finde vejtil. The Big Whoop den legendariske skat ingen indtil nu har overferet.
Giyfnushes perspektiver er heller ikke alt for gode. LeChuck er nemlig på sporet af ham, fast besluttet på at få bævn. Voodoomama fra det forste spil er her igen, og hun forsyner kombutantierne med opskrifter på voodoodisker, de kan stikke til hinanden med. Ud over hende er der gensyn med en niasse gamle venner i og et par nye, der er absolut lige så skore som de andre! Tonen i spillets humor er ubeskrivelig morsom, og selvom spiller fylder II disketter på. Amigaen, kan det godt spilles uden for stort besvær fra disketerne. Et absolut must,







Oceans forste forsog på adventure bunen blev en stor succes for dem, hvilket man måske set her i bakspejlet kan undre sig lidt over. Spiller er selvfølgelig bygget op omkring filmen, og Peser Pan skal finde sine bortførte børn og bekæmpe den onde Hook

Det er tydeligt fra starten, at Hook gerne vil lægge sig op af den humoris-

I dette nummer kigger to af DNC's mest erfarne spilanmeldere på grafiske adventures - hvordan de var, hvordan de er og hvordan de bliver...

Af Jakob Sloth og Christian Sparrevohn

adventure-firma skal kåres. Deres sidste spil blev Wonderland, der ikke blev udgivet på

m-

af

Var

Og

en

for

18.

er-

da,

lat-

len

ta-

ne

ke

m-

vis

ım

de

lis-

gi-

vis

ni

at

ng

lig

he

og

en

10-

m-

Tiden var nemlig ved at løbe fra brødkasse-adventures, og Lucasfilm lukkede og slukkede med Maniac Mansion og Zak McKra-

Begge spil havde et nyt interface, hvor man kunne spille det hele ved hjælp af et joystick, og hvor den tekst der skulle læses, var minimal. Grafikken begyndte at tage over, og med Monkey Island vandt systemet rigtig accept.

Sierra startede med at lave spil omkring 1984, og især Kings Quest og Larry-spillene havde stor succes hos PC-brugerne. Her styrede man ganske vist en figur rundt i et eventyr-landskab, men tastede sine kommandoer ind med keyboardet.

Sierra skulle udvide deres spilproduktion betydeligt, hvilket deres "Quest"-seriers uhyrlige numre vidner om. Men også de

gik væk fra teksten.

I dag skal spillene helst være så grafisk orienteret som muligt - det er multinationalt, det er nemt og det er attraktivt.

Det har betydet, at vi har fået mange adventures på det sidste, der har været grafisk imponerende, men uden den gode handling, man fandt i de gamle adventures. Udviklingen har peget på, at der kan sælges en del ved at mikse rollespilsmomenter ind i handlingen - med ret svingende resulta-

Fremtidseventyr

Umiddelbart ser det dog ud til nu, at der i fremtiden bliver satset langt større. Spil som Alone in the Dark, 7th Guest og Inca er utrolig dyre projekter, der skal sælge mange enheder.

Derfor har man blandet tingene yderligere, og sælger i dag snarere interaktive film med lidt action og adventure, frem for adventurespil med masser af puzzles. Grafik og lyd er raytracet, udregnet og digitaliseret, tegningerne er lavet i hånden, lyden er samplet og resultatet fylder ofte mange megabytes på en harddisk. Adventures er vokset fra at være et kultobjekt til at blive mere alment tilgængelige. I dag er det meget professionelle programmører, der skal lave et produkt, der appelerer til alle, før det bliver udgivet. Dermed er adventure-budskabet blevet spredt ud til alle, men de rigtig originale spil, hvor handlin-

DEV MERIII AD

Microprose Stakkels Rex har det ikke nemt. Han har i lang tid jagtet kvinder ud fra den paro

har han ikke nogen penge.

Derfor glæder det ham naturligvis, at han fået et job på et rumskib, hvor han ikke skal gore meget andet end at flyve ikke skal gore meget andet end at flyve rundt og se film, men da han pludselig bliver skodt ned, viser virkelighreden sig ganske anderfedes. Han kommer i kon-takt med en stamme af kvinder, der ikke kunne fordrage mænd, men som nu er begyndt at savne dem lidt - selvom de har en "Gender Blender", der kan fessenelle kinder illemeder.

Så mange kvinder er for stor en mundfuld til Rex, så han beslutter sig for

Dette første grafiske adventure fra Microprose er en god begyndelse, omend ikke noget serligt. Spillet styres med musen, men der er så meget tekst, at man ikke kan undga at læse en hel del

telest. Spillet er rimelig hurigt, og Rex er en livlig fyr, tydeligvis inspireret af Larry, men han kommer af en eller anden grund aldrig helt så langt...



tiske Monkey Island-stil, men de falder desværre hårdt til jorden. Spillets solle fem kommandoer er ikke nok, og spillet

fem kommandoer er ikke nok, og spillet er håde for nemt og for småt. Derfor kan Hook ikke anbefules til særiig mange andre end de absolutte begyndere, og med puzzles af dårlig kvalinet og er halvkedelig gameplay er Hook ikke værd at slå krogen i. AMIGA: 51%.

CONQUEST OF CAMELOT

Sterra Vi skalt tilbage til de gamle, gamle, dage, hvor Kong Arthur regerede sit land klogt, formuligt og uden at fuske med hverken gebyter eller tamiler. Uheldigvis har Gud kontaktet ham, og har udpeget HAM til at finde den Hellige Gral. Naturligvis starter Arthur med at sende nogen af sine betroede mænd ud for at finde den, men da det svipser, er han nod til selv at pakke rygsækken og komme.

Det er der faktisk kommet et ganske atmosfærisk eventyr ud af, og flere er af den opfattelse, at det var det sidste gode. Siern lavede til Amigaen, Grafisk og fydmæssigt er det i hvert fald godt, og de seks disketter det kommer på, bliver aldrig for meget (flvis man har to drev). Samtidig er det gode tekstitterface beværet, og det giver problemerne liv. Den historiske baggrund er også i orden, så helhedsindtrykket er positivt. AMIGA: 89%

gen var vigtigere end udførelsen, ser vi formentlig ikke mere.

MANHUNTER: NEWYORK

Sterna
Let unlyggeligt fremtidsperspektiv, er det
utænktelige skets verden er blevet erobret
af en gruppe nummonstre, der hat installeret i övervågningsadstyr over alt - ikke
mindst for at knuse ethvert forsog på

Men da der sker et mord på et monster, bliver du sat til at opklare det. Ved hjælp af din computer, og ved at besøge forskelli-ge lokationer begynder du at optrawle plottet - men hvem holder du egentlig

med?

Manhunter: New York er ret spændende lavet, og har nogle særdeles makabre
detaljer. Modstandsfolkene lægger nemlig
ikke fingrene imellen, og de har brug for
din hjælp. Det er ikke et rigtigt museinterface, og der er ikke særlig mangs kommandoer. Det meste foregår på din computerskærm, hvor du kan sætte trackere
på bestemte personer, og sæ hvor de
egentlig går hen - hvorefter du selvfølgelig følger efter.

Manhunter står i dag som et af Sierra's

Manhunter står i dag som et af Sierra's bedste spil fra "den gamle tid" og er bade fængende og atmosfærisk. Ud fra nutidens standarder er det dog teknisk lidt bagefter

MANHUNTER II

Sierra
I del to af denne sonte fortælling danner
San Francisco baggrund for de fascinerende lojer. Alt er præcist lige så grimt tegnet
som i forgængeren, og lyden er latterlig,
nen stemningen er biskeholdt, og der er
flere lede sager at opiklare. Desværre er
plottet licke så straint og stemningsfuldt
som i New York, men spillerer stadig værd
at bruge tid på. Og så slipper vi eridnu en
gang for vammelsød, amerikansk Sierramoral.

AMIGA. 70%

TESTS:

Vi blænder op for en bedømmelse af flere af markedets mest kendte adventures. Det var umuligt at medtage dem alle, men de nedenstående skulle danne et godt overblik over markedet.

Hvis du er Amiga-ejer bør du være opmærksom på, at mange af nedenstående spil kræver megabyte...

God fornøjelse!

QUEST FOR GLORY 1: SO YOU WANT TO BE A HERO

Spillet, der oprindeligt hed Heroe-sQuest, er egentlig et adventure, der foregår i et typisk rollespilsmiljo. Du tager rollen som enten tyv, kriger eller troldmand, og har på dit eventyrskema forskellige tal, der afspejler dine evner, styrker og svagheder.

Problemet i dit land er, at morke knæfter truer med at tage over.

Det meste af kongefamilien er blevet bortfort, og du påtager dig gerne at haelpe med at finde dem - mod dusør.

I spillet er der mange af den slags opgaver, men de hænger alle sammen i en lang kæde. Spillet har et tekstinterface, der virker fint, og de forskellige puzzles er anderledes nok til at skille Quest for Glory I ud fra mængden. Man spiller virkelig rollen som ung helt, og overraskende nok er kampene laver spændende nok til, at man gider at udkæmpe dem.

Faktisk er Quest for Glory I et bedre rollespil end de fleste rollespil, og tilpas meget variation til, at man gider at gennemfore det tre gange...

AMIGA: 89%

QUEST FOR GLORY II

Oven på en glimrende etter er denne forudsigelige toer en slem skuffelse, i hvert fald på Amigaen. Grafikken er blever lidt pænere, men så meget langsommere, at spillet er lige så ningt at danse med som en leidegigplagtet elefant. Handlingen er flyttet til orientalske omgivelser, men en syg labyring gar allerede fra satten sit bedste for at ødelsegge den specielle stemning, der trods alt findes i spillet, problemerne er måske gode nok. men det er meget svært ikke at blive skuffet over denne udgivelse, hvis man har spillet

forgengeren. AMIGA: 25% PC- 60%

Mit eventyr forstår mig ikke

I begyndelsen var ordene.

Man tastede dem selv ind, og så gjorde computeren sit bedste for at forstå, hvad man mente. Det lykkedes ikke altid, og i spil som Leisure Suit Larry 1 kunne det være sværere at kommunikere med maskinen end at løse problemerne. Til gengæld var der frit slag, så nogle spil forstod selv de underligste ordrer.

I spil som Maniac Mansion begyndte man at begrænse ordene, så det ikke var muligt at fore-tage mere end 14-15 forskellige handlinger. Til gengæld skrev man dem allesammen op på skærmen, så man kunne slippe tasterne og vælge med jøystick eller mus. Man trykkede på "giv", så "svampen", hvorefter computeren tilføjede "til" og man gjorde kommandoen komplet ved at vælge "den søde pige". På den måde slap man ud af forståelsesproblemet, men desværre på bekostning af alsidigheden. Til gengæld var det muligt at hitte på ornuftige svar til alle de kommandoer, der kunne forekomme i spillet. Hvis designeren gad.

Det system benyttes i dag i langt de fleste grafiske eventyr, for eksempel Monkey Island II og King's Quest V, men med meget forskelligt held. Sierra har skåret antallet af kommandoer så langt ned, at der næsten ikke er nogen tilbage, og erstattet dem med grafiske symboler for udseendets skyld. I King's Quest V kan man tale (bobbel), se på ting (øje), aktivere dem (hånd) og bruge ting på andre ting (vælg et objekt fra sækken og klik på noget med det). Med to aktive kommandoer

er der ikke meget spil tilbage, og i de mere ulogiske situationer kan computeren let gøre ting, man ikke i sin fjerneste fantasi havde drømt om. Klik på maskinen med tryllestaven for at trylle den væk, og vupti: Graham lægger tryllestaven på en skål i nærheden, man slet ikke havde lagt mærke til før! Hvorfor mon?

Her er systemet for simpelt, mens de otte aktive kommandoer i Monkey Island II er nok til at nuancere kommandoerne en lille smule, så man ikke åbner en dør, når man nu hellere ville placere en spand vand over den.

Spil som Lure of the Temptress prover at bryde ny grund ved at tilbyde forskellige ordmuligheder, alt efter hvilket objekt man har valgt, og det er måske vejen frem. Målet er en balance mellem forståelse og nuance.

Hvorfor spille eventur?

Det har vi tænkt meget over her på redaktionen, og vi tror nok, at svaret er følgende: "Fordi det er sjovt!" Parallellen til actionspillene er ligetil. I de grafiske eventyr er det bare hjernecellerne i stedet for hånd-øje-koordinationen, der bliver sat på en prøve. Præcis som det er godt at banke den onde på bane 12432, hvis man kan lide skydespil, føler man sig lidt bedre tilpas, når man har løst et svært. logisk problem med sit eget hoved uden at snyde.

Grafiske eventyr er også gode at spille flere sammen. Ingen tænker ens, og det giver selvtillid, hvis man kan løse problemerne lidt hurtigere og smartere end fyren på stolen ved siden af. Det er selvfølgelig synd for ham, men hvad? Bedre held næste gang...

Tips til begyndere

Til dig der gerne vil i gang (og dig der ikke kan komme videre) - Gå lokationerne igennem én gang til. hvis du ikke ved, hvad du skal gøre. Måske har du overset et vigtigt objekt, måske en udgang, der ligger lidt akavet. Selv de mest erfarne begår den slags fejl af og

- I spil som King's Quest V med meget få kommandoer: Gå metodisk frem i rækken af de objekter, du har med. "Brug" dem én efter én på den ting, der volder dig problemer, så løser computeren tit problemet for dig på en måde, du aldrig havde gættet.

- Lav et kort. Det er ikke længere så aktuelt, som det var dengang lokationerne var bundet stramt sammen af kommandoer som "north" og "down", men alligevel. Lav det på ternet papir, hvor hvert symbol bliver symboliseret med en lille kasse, og hver udgang



Fem år før Ron Gilbert satte sit navn under Monkey Island II, var han en af divikinefferne bag Maniac Mansion. Spilossemet er en tidlig udgave af det fra Monkey Island, og lyd og grafik imponerer ikke, nien proble-mer, historie og humor gør Maniac Mansion til et af de spil, der overle-ver selv de værste bid fin tidens tænden.

This looks like the old mansion.

Maniac Mansion er en flot opsåt parodi på en god, gammel ameri-kansk B-film. Sandy er blevet kidnappet af den onde Dr. Fred, der bor på en stor herregård sammen med sin sindssyge kone, Edna, deres på en stor herregård sammen med sin sindssyge kone. Edna, deres underlige son, Ed, døde fætter Ted, to tentakler og 'noget', der ankom til huset for snart mange år siden. Du styrer Sandys kæreste, Dave, og to af hans seks venner, som du selv kan vælge. De har alle forskellige evner, og spiller kan løses på flere måder. Humoren er god og fed, og selv om Mannac Mansion ikke er noget enormt spil, kan det varmt anbe-fales. I hvert fald hvis du er til motorsave i kukkener, atomreaktører i svenmepsålen og lig i badekarret.

Muniac Mansion spoger også på Commodore 64.

AMIGA: 80%

Med Amiga-versionen af dette spil lige på trapperne, vil vi

Med Amiga-versionen af dette spil lige på trapperne, vil vi da lige nævne PC-versionen, der på alle måder er helt fan tastisk. Spillet bygger ikke over en film, men over et manu-skript, der aldrig blev filmet - og det er faktisk lidt en skam, indy leder efter den glemte by Atlantis, hvor er særligt stof gerne skulle befinde sig-et stof, der er mange gange mere energifyldt end uran. Uheldigvis er tyskerne lige i hælene. Det geniale ved Indy IV - udover de fremragende puzz-les, den gode grafik og den særlige Lucasfilm-humfor - er, at man faktisk kan spille det på tre måder. En Action-mode, der indeholder en det såkskampe en Wits-mode, hvor Indy skult ænke sig mere om, og en Team-mode hvor Indy stutter sig summen med den kvindelige arkæsolog Sophia. Og alt efter hvordan man spiller, vil spillets problemer være forskellige!

Og all etter (roccaat man spiner, vir spiners proseene være forskellige! Indy IV er et af de bedste adventures på PC, og vi glæ der os til Amiga-versionen. FC: 93%

ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

Lucasfilm Games

En flok fremmede fra det ydre rum har sat sig for at overtage forden, men heldigvis er de så dumme, at de aldrig vil-le vinde et spil Trivial Pursuit mod et normalbegavet spædbarn. Den dybe tallerken er stadig et mysterium for dem, og deres eneste chance er den dumhedsmaskine, de har placeret hos telefonselskabet i San Francisco. Med lidt held bliver menneskene efterhånden så dumme, at de fremmede kan smide deres forklædning - hornbriller med påklistret næse og overskæg og en hat med haller til øjne

ne - og udføre deres mission. Navnet på den mand, der skal stoppe de fremmede, er Zak McKracken. Han er journalist på et elendigt sensationsblad i San Francisco, hvor løjerne selvfølgelig starter. Handlingen er lige så sær som forhistorien, og Zak styres rundt med musen og lystrer 15 forskellige kommundoer som 'tænd' og 'samf op', næsten som i Ron Gilberts Mon-key Island-spil. Det er også samme Ron Gilbert, der har designet Zak McKrackens trængsler, og selv om både grafik og lyd er mærket af alderdom, virker både humoren og problemerne lige så forfriskende i dag som dengang. En del labyrinter kun ikke ødelægge formøjelserne, der senere inddrager tre piger, som spilleren også skal styre. To af dem er fløjet til Mars i et ombygget folkevognsrugbrod, men det er ikke plat, det er gentalt!

Zak McKracken and the Alien Mindbenders fas også til Commodore 64.





FASCINATION

sig forst og fremmest fra de "kendte" ved, at hovedpersonen er en kvin de. Hun får hænderne i en ampul med verdens kraftigste seksuelle sti

brydere og det, der er værre. Spillets storste fejl er, at det er meget, meget linært. Ofte får man ikke Spillets storste fejl er, at det er meget, meget linært. Ofte får man ikke

den forsse - og det er ikke så inspirerende Grafisk er spillet ellers virkelig godt, og museinterfacet feller heller ikke noget. Men der er for lidt at lave, og problemerne er ikke af særlig

AMIGA: 69% PC: 67%

LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

Det første man lægger mærke til med Sherlock Holmes spillet er uden tvivl den flotte grafik - for den ER virkelig imponerende Spillets rammer, victoriaindens London, er gengivet med så meget smag og fintføling, at man ikke kan lade være med at beundre det. Selve spillet har naturligvis Sherlock Holmes i hovedrollen, ledsaget af Dr.

Watson, der noterer alt ned, der bliver sagt. Der er sket et mord på en ung skuespillerinde, og Holmes er på sporel - mon det er Jack the Ripper? Eller er der med en streg. Skriv evt. også hvor de forskellige ting ligger, så du nemt kan finde dem.

- Save dit spil ofte. Der er ikke noget mere irriterende end at skulle starte forfra.

- Det bedste råd: Tænk logisk! Lev dig ind i spillet. Hvad ville du gøre i den pågældende situation? Programmørerne er også mennesker, og ville ofte gøre det samme.

 Spil evt. med en ven. To hoveder er bedre end et .- Giv aldrig op!

POLICE QUEST-SERIEN

nà

er

le-

vr

let

ler

m

Dà

do

Ire rt.

et.

de

n-

ich

en id?

lig

er

est

og

ed

o-

er.

er

lig

en

le.

ng

mt

m

el

ert

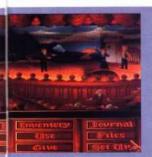
ed

ng

kunne godt have været det. Sonny Bonds er en god stromer i den lille by Lytton, og i de tre spil, der er udkommer til dato, skal du lede ham igennem den ene realistiske situation efter den anden. Amerikaneren bag bedder Jim Walls, og han er en af den slags betjente, der altid vil fotograferes med matterede solbril-

Det første spil udkom i 1989 og gør sig som en digital færdselsulykke. Gra-fikken er grim, ordfortolkeren er dum og problemerne kommer forst, när Sönny har kort lidt rundt i sin bil på et stygt oversigtskort, hvor der er alle mulighe der for at do på de mest urealistiske måder. Toeren hænger heldigvis bedre sammen og ser pænere ud. Her er der en det op lidt for mange gange. Afslutnin-gen er hyklerisk og til at brække sig over

men lige til "Top Cops". Sonny Bonds og hans far, Jim Walls: spoger også i Police Quest III, selv om Spoger også i ronde Quest III, selv om Sierra her rendru en gang har offret al Amiga- hastighed og gameplay på gra-fikkens alter. De har tilsyneladende ingen ordentlige programmører derov-re, så med mindre du er meget tålmodig, er Police Quest II det bedste bud fra seri-



en anden bag det?

Historien er god, men spillet er ikke meget andet end en film, og kan nemt løses på en weckend - og bliver det

lases på en weekend - og bliver det formentig også Indtil da går det fint - interfacet er musestyret, og Holmes droner rindt i hele London, på udkig elter nye spot Finder han ilde de rigtige ting, kommer han hare ikke videre, og man endeves-der alle lokationer, til man har det, man skal bruge

Så namset hvor attraktivt det kan virke, bor man nok forsøge at undgå det

LEISURE SUIT LARRY-SERIEN

Leisure Suit Larry er en mand, der kun tenker på at redde sig så meget fisse som muligt, for hans høje tindinger modes med den bare plet i nakken. Det lyder vulgert, men Larry-spillene er vul-gære. En del af dem er også rigtig

Til dato er der kommet fire spil, num-Til dato er der kommet fire spil, num-mer 1, 2, 3 og 5. De tre første betjener sig af en gammeldags omflorfolker af det engelske sprog, mens femmeren byder på Aniga, slow motion og Sternas over-fossimplede ikonsystem med en enkelt tilføjelse, som du i hvert fald ikke finder i King s Quest; se, aktiver, snak, brug og

kinen.
Problemerne og spildesigner lever
ikke op til Lucas-standarden, og der er
for mange pludselige dedsfald, men karlekammerhørmern og de flyvende
oppostelige dukker gør især etteren og
treeren til hehagelige møder, også selv
om ordfortolkeren gør sit bedste for at
genere brugeren. Kun den første Larry er
decideret grim i grafikken, men det er
stadig muligt at grine af en sort "censur"
sese, der bæygger sig og og ned i takt kasse der bevæger sig op og ned i takt med Larrys underby. Hvis det er den slags, du vil have, kan du roligi investe-re i et par spil. Andre fortæller, at de foretrækker den ægte vare.

AMIGA: 35-70% PC: 35-70%

Coktel Vision

Ween er et godt, gammeldags adventure, hvor den unge helt Ween skal ud og finde sandkornene til et magisk timeglas, der kan befri hans hjemland for den onde troldmand, der truer med at odelægge hele verden. Altså ikke ligefrem noget nyt i handlingen.

Ween har til gengæld nogle gode puzzles - også selvom de som regel er begrænset til en lokation. Spillet ses fra et 1. personsperspektiv, og de smukke grafiske billeder er en fin assistance. I spillet kan Ween endvidere mode forskellige venner og fjender. Blandt de førstnævnte hegger man især mærke til Urm, der er en frugtspisende flagermus, og så naturligvis de to tvillinger Ubi og Orbi, der altid følger ham på vej, og som flere gange kleidrer i dett

Spillets problemer bliver hen mod slutningen kedelige og besværlige, men Ween er på mange måder et godt adventure, der kan give mange timers spil også selvom der mangier lidt atmosfære.

PC: 81%

LEGEND OF KYRANDIA

Også en klassisk historie, programmeret af gatterne bag Eye of the Beholder. Brandons bedstefar er blevet forvandler til sten af den onde nar Malcolm, der truer hele kongeriget. Brandon er i virkelighed son af den afdøde konge og dronning, men ved det ikke. Han ved faktisk ikke særlig meget, og går rundt og er dum gennem hele spillet

Interfacet er meget simpelt - der er faktisk slet ikke nogen kommandoer Brandon samler ting op, og trækker dem ned til en afpladserne i sin rygsæk. Skal han bruge den et bestemt sted, trækker han den frem og anbringer den der, hvor

Spillet er ikke nær så sjovt som Mon-key Island, og det skyldes især en irriterende labyrint, og enkelte dårlige problemer. Men Legend of Kyranige prob-morsonit, og bedre end Kings Quest-spillene, som det tydeligeis er inspireret

AMIGA: 85% PC- 81%



LOOM

Lucasfilm Games Bolshin Threadbare, netop fyldt 17 år, er hovedpersonen i denne meget anderledes og poetiske fortælling. Som den sidste af væverne af livets tæppe skal Bolsbin dra-ge ud i værden og forsøge af stoppe kaosmagternes fæmgang. Og måske finde sine

Bobbin kan væve magi med sin ten ved at frembringe bestemte tonekombina-tioner, som udgør kernen i et meget specielt styresystem. Musen bruges til at pege på ting med, og så bruges tenen til resten. Gerinem spillet læret Bobbin kraftigere og kraftigere formulærer, for eksempel frav grønt ", svane" og stra til guld". Loom er ikke særlig svært på grund af det begrænsede styresystem, men spillet er meget stentningsfuldt, og herimod enden bliver det også rigtig ondt. Grafikken er i orden, men lyden er ikke specielt god. Bobbins oplevelser ligger meget langt fra dem i andre grafiske eventyr, men de er helt klart værd at tage del i. AMIGA: 80%.

PC- 80%

COLONEL'S BEQUEST

Hovedpersonen i dette mordmysterium er ikke noget muskulost mandfolk. Faktisk er hovedpersonen overhovedet ikke nogen mand, heller ikke i fysisk forstand. Ungpigen Laura Bow skal finde ud af, hvem der dræber de gæstende arvinger på herregården, for det bliver bendes tur, altsammen i bedste Agatha Christie-stil.

Konventionelle problemer er der ikke mange af, og det meste af spillet går med at tænke sig godt om, overhøre en masse samtaler og stille lumske spergsmål til de andre gæster. Til en vis grad gælder det om at være på det rigtige sted på det rigtige tidspunkt, men mysteriet er designet, så handlingen forst skrider videre, når Laura Bow er med.

Grafikken og lyden er udmærket, men spillet er ret langsomt på Amigaen. Til gengæld er det deiligt anderledes og ret underholdende for små lommedetektivet.

Colonel's Bequest II byder på mere af det samme. AMRGA: 75% PC: 80%



OPERATION STEALTH

Delpinie Det amerikanske stealth-fly er forsvundet, og som en god amerikaner og C.I.A-agent er det din opgave a finde ud af, hvem der har hugget det. Sporte ender i bananlan-det Santa Paragua, hvor din opgave begynder. Og den er flot, rent grafisk

begynder Og der er tot, ten gatos.
Styresystemet er en videreudvikling af
det i Future Wars med "brug" og "aktiver"
som universalværktøjer. Det virker
udmærket men desværde er der ikke ret
meget mere tiltrækkend i Operation Stealth. Problemerne er ind forskruede, og computeren prover gang på gang at være morsom uden den mindste smale held.

moison uoen den ministe similer held.
Derudover er spillet forsynet med en
gebrækkelig syntetisk stemme, der
insisterer på at læse alle beskederne op
med det forkent byk. Så den fra, for do
dor af grin, eller computeren går ned.

AMIGA: 35%

FUTURE WARS

Delphin

Glimrende grafik og god musik ledsager denne lidt klodsede forælling om en krig, der udkæmpes på tværs af årstallene. Du styrer en vinduespudser, der umotiveret vildes ind i problemerne og snart sendes tilfældigi hid og did gennem tiderne. Musen anvendes til de enkelte actionsekvenser og det lidt begrænsede menusystem, der giver mulighed for at tale, bruge og aktivere

Problemerne varierer meget i kvalitet, og generelt er der lidt for mange af den ulogiske type og lidt for meget pixelpilleri.

Obiekter overses let, når de kun er rode prikker af mindste storrelse. Vinduespudseren har det også med at do i unde, hvad der måske gor spillet sværere, men absolut ikke sjovere

AMIGA: 60%



Indy III, der også lyder det noget længere og mere komplicerede navn "Indiana Jones und the Last Crusade", bygger leseligt på drengefilmen af samme navn. Designerne fra Lucasfilm har lagt en del til og trukket lidt fra for at skabe et spil med den rigtige Indystemming og en hel del gode problemer. Desvære er der et par labyrinter for aveget, og handlingen virker af og til lidt for langstrakt.

I modsætning til Zak McKracken, Maniac Mansion og Monkey Islands er indy III ikke lagt op til at være morsom hele tiden, men spillet funkter alligevel af Lucas k kvalitet og

lune. For eksempel har du muligheden for at fyre nogle rigtige Indy-Jokes af på de tyske-re, manden med pisken selvfølgelig er oppe mod. Med det sædvanlige styresystem og god grafik og lyd kan ingen gå helt fejl af Indy III. Spillet er bare ikke helt så godt som de andre tiller fra samme tærketank.



KING'S OUEST-SERIEN

Der første afsnit udkom i 1986, og der er stadig nye på vej. King's Quest-spillene er en institution inden for de grafiske eventyr, men tidens tandsæt har flået godt i dem

Ordene "amerikansk sødsuppe" beskriver glimrende samtlige seks spil i serien, hvor kong Graham og hans familie skiftes til at redde hinanden, mens de opfører sig ah så moralsk forsvarligt og møder den ene eventyrfigur efter den anden. Det er hyggeligt som at fise i sengen, men desværre er designet ikke blevet ret meget bedre siden den gang i 1986. Set med slorede 1993-øjne er både problemer og design alt for dårligt og umorsomt skruet sammen, selv om spillene grafisk har ændret sig meget. Men ikke nedvendigvis til det bedre

De tre første Quests er grafiske grineture, den fjerde er okuy, og den fæmte er flor, selv om den ikke bestiller andet end at loade og lege slow motion på Amiga. Til og med King's Quest IV måtte man klare sig med en gammeldags og ikke alt for smart ordfonolker, der gjorde sit bedste med de industede gloser. I femmeren kan man

hygge sig med et ikonsystem, der er så simpelt, at problemerne ofte leser sig selv ved en felltagelse Godt det samme, for flere er så ulogiske, at de ikke kan loses med vil-

Hvis du absolut vil have lidt nattematte-stemning uden at lukke op for Beverly Hills, er King's Quest IV nok den konneste smerblomst fra buketten. De andre visnede hurtigere, end jeg havde troet muligt. Hvis du skulle være så heldig at have en PC, er Kings Quest VI det bedste af dem - i særklasse.

AMIGA: 25%-60% PC: 25%-85%



LURE OF THE TEMPTRESS

Tillad os at præsentere: de grufulde, menneskeædende Skorist Og deres hunemand: Diermott

Lad det være usagt, hvem du styrer i dene audiovisuelt særdeles kompetente middelaldereventyr. Med musen kan du vælge mellem en lang række forskellige

væige mellem en lang ræikke forskellige handlinger og sætte endog særdeles kom-plicerede operationer i gang. Og du kan få andre til at gøre arbejdet for dig! En meget stor del af spillet foregår i en lille landsby, hvis indbyggere alle går deres vante gang, og - for nogle fås ved-kommende - lystrer dine ord al mindsu betoning. Her skulle være busis for nog gode, avancerede problemer, og det er der også, men der er bare ikke mange af dem Diermots rolle er for det meste stik-i-renddrengens, og spillet løses hovedsageligt ved at løbe i pendulfart mellem ind-byggerne for at fremprovokere den næste linje i plonet.

Kun begyndelsen og slutningen på historien viser for alvor spilsystemets

AMIGA: 70%

SPACE QUEST-SERIEN

Space Quest-serien består indtil nu af fire familiemedlemmer, og der er en tille ny på vej. Fælles for dem alle er fire familiemestlemmer, og der er en lille ny på vej Fælles for dem alle er hovedpersonen Roger Wilcu, der faktisk fikke er andet end en rengammessissient på en rumfernge. Men i det forste spil blive han pludselig slynget ud i kampen med en række rumfundliter, og Roger må tage kampen op på typisk Sierra maner i de forste spil var det med et tekstimetrake, i nr. i er det med Siernas nyeste point and click-interface. På nær fieren, er spillene faktisk ret morsomme. Selvom de første var ret grimme, var de alligevel de sjøveste, og langt de hurtigste. Programmaterne bag spillene kalder sig selv for "The Two Gays from Andromeda" og dukker endals selv op i Space Quest III, der både på Amiga og PC er det bedste af spillene. På Amigaen bor man dog undgå især Space Quest IV.

AMIGA: 16-88%
PC: 55-88%



Månedens abonnements-vindere!

Det Nye COMputers månedlige præmieudtrækning-hjul landede denne gang på Kastrup! Vi siger tillykke til... Rasmus Hastrup, der får førstepræmien - et gave-kort på kr. 5000.-!

usk: for at deltage SKAL du være helårsabonnent! Er du det deltager du til gengæld helt automatisk hver måned i vores fantastiske præmieudtrækning - se jovrigt annoncen andetsteds her i

Elsker fodbold

Rasmus Hastrup fra Kastrup har to interesser: fodbold og COMputer. Med sine 14 år spænder han rundt på foldbold-banen på junior-holdet, og har fast plads som angriber - fodbold-interessen er også i fuldt flor på Rasmus' Amiga 500+, hvor der bliver spillet Kickoff så hatten passer!

Bladet har Rasmus haft abonnement på i 3 år - senest fik han abonnementet som julegave af sin far! Og det var jo heldigt, kan man sige.

"Det er altid de andre der vinder"

Da vi ringede op til Rasmus for at overbringe den gode nyhed, var den hans mor, der tog telefonen. Efter at jublen havde lagt sig, kunne hun fortælle, at så sent som dagen før havde en af Rasmus' venner vundet kr. 10.000 i skrabe-spillet, og Rasmus

havde beklaget sig da han kom hjem og havde sagt noget i retning af, "det er da også altid de andre, der vinder." Men nu var det altså også Rasmus'

Amigaen har Rasmus haft i ca. 1 ars tid, og før det havde han en -Commodore 64! I øjeblikket går Rasmus i 8. klasse, og skal bagefter i gymnasiet, "men det bliver ikke noget med data og EDB", siger Rasmus, der kun bruger sin Amiga til spil og

Det er da også især Gameplay, Mailbox, Secret Service og Hotline, der bliver læst først, når bladet ankommer i brevsprækken.

Og gavekortet går til...

...Alcotini, hvor Rasmus før har købt en kickstart-omskifter. Nu skal Rasmus dog have en harddisk, så han slipper for de lange loade-tider. Og en harddisk kan man jo altid bruge... Tillykke til Rasmus, dette års første abonnements-vinder - Hurra!

Vi siger også tillykke til de to der har vundet de skattefrie kr. 1000,- hver. Harry E. Nielsen i Esbjerg, og John A. Rossini fra Tastrup.

Præmie-listen:

Således er præmierne fordelt i denne måned:

- 1. præmien, kr. 5000: Rasmus Hastrup, Guldblommevej 16, st. th., 2770
- 2. præmien, kr. 1000: Harry E. Nielsen, Banevænget 6, 6710 Esbjerg V.
- 3. præmien, kr. 1000: John Alex Rossini, Budstikken 130, 2630 Tåstrup Følgende 50 har vundet 1. stk. "Top Secret":

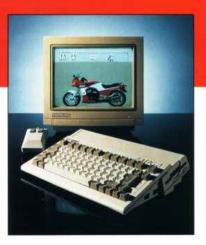
peter moesby, herning, roar S. Kristensen, nordborg, jens s. hansen, maribo, henrik sørensen, københavn s., jørgen jensen, snekkersten, bjarne andresen, værløse, allan pedersen, rødding, lars greve, odense nv, michael christensen, vinderup, michael christiansen, maribo, claus bjerg, frederiksberg, thomas pedersen sjølund, anders birchholdt, københavn s, dennis stochholm, glostrup, kurt m. pedersen, københavn n, michael nielsen, højbjerg, lars bodin, ålborg, jasper bendixen, greve, rasmus s. hansen, solrød str., poul k. riishede, munkebo, steen kjeltoft, frederiksberg, nicolai opolzer, århus n,søren larsen, virum, søren schmidt, mørke, bo o. rasmussen, herlev, jesper pedersen, kalundborg, thomas r. larsen, nivå, jørgen kjer, hammel, jan l. jonasson, lyngby, christian kocher, store heddinge, bjørn jensen, stoholm jyll., michael lilja, viuf, kristoffer sørensen, grinsted, mikkel bundgaard, vanløse, mathias rugob, slagelse, thomas r. jensen, fuglebjerg, kasper færk, søborg, kim kristensen, allerød, tommy ipsen, rønne, jørgen eriksen, tåstrup, torben isen, herning, flemming jensen, silkeborg, john frandsen, nørresundby, inge møller, charlottenlund, morten runge, esbierg, christian hasselbalch, tølløse, ole nielsen, glostrup, jacob andersen, viborg, jesper damby, svenstrup J, cai jørgensen, ølstykke

Tillykke til Jer alle!

Amiga 500 har fået en stærk konkurrent.

Den nye AMIGA 600 er kommet.

AMIGA 600 gi'r dig simpelthen meget mere computer for pengene. Den er SUPERKOMPAKT (måler kun 33,5 x 24 cm) og nem at ha' med i tasken eller under armen. Fra starten er AMIGA 600 udstyret med 1 Mb RAM - og det stærke co-processor system giver mulighed for at styre 2 Mb grafik RAM (chip memory). TV-MODULATOR er indbygget, og det betyder, at du uden videre kan koble AMIGA 600 til ethvert TV. Desuden har AMIGA 600 indbygget port til PCMCIA indstikskort (kan benyttes som RAM-udvidelse eller ROM/EEPROM kort med selvstændig software). Hvis du vil ha' HARDDISK, skal du vælge en AMIGA 600 HD.





det

Rasier i nonus,

line.

han

ver.

sen,

nse

laus ldt,

haten,

een um.

ka-

yll., ard, per gen org, un-



Fup eller FAKTA?

Gyldendals danske 4-binds leksikoner er kommet til CDTV!

Af Søren Gudiksen

llerede i maj '92 kunne du købe en CDTV inklusive Fakta leksikon (ifølge købsbeviset). Udgivelsen var sat til august '92, men CDTV'en gav PC-programmørerne større tekniske udfordringer end forventet. Og i efteråret satte Commodore's høje kvalitetskrav endnu en pind i hjulet, så udgivelsen blev flyttet frem et par gange. Men nu lykkedes det. CD Fakta skiven er klar!

Var den så værd at vente på?... ja, helt bestemt! For det første må enhver dansk CDTV titel hilses velkommen, og når det så drejer sig om et seriøst opslagsværk, der kan bruges af alle i såvel skole, job som fritid, er der al mulig grund til at kigge nærmere på skiven. Det har vi hermed gjort!

Facts om Fakta

Gyldendals Fakta leksikon udkom første gang i 1988 som 1binds leksikon. Det elektroniske CD Fakta er baseret på 3. udgave, der udkom i 1992. Det indeholder mere end 40.000 artikler og over 1.000 illustrationer i form af farvebilleder, sort/hvid billeder, diagrammer og kort.

Der er lagt vægt på den seneste udvikling i verden, f.eks. det tidligere Sovjetunionen og Tysklands

genforening.

Fakta er på væsentlige områder ajourfort frem til 1991-92. Det skulle således være up-to-date. Det tilsvarende 4-binds leksikon plus atlas koster i boghandelen kr. 1.200,- incl. moms. Men så får du også næsten 1.500 siders papir, der fylder godt op i reolen.

Læs manualen under opstart!

Den medfølgende "manual" på bare 8 sider ligger gemt i CDomslaget - lækkert, hvis du er typen, der kan li' at hoppe ud i det i en fart. På skærmen kan du bede om tilsvarende hjælp, så du behøver ikke læse i mange minutter, før du er i gang. Fakta skiven indsættes i drevet, og efter ca. 45 sekunders ventetid kan du vælge et punkt i hovedmenuen.

Ligegyldigt hvor du er i systemet, kan du altid vende tilbage til denne hovedmenu, ved at vælge 'Menu'. Vælger du 'Hjælp' hovedmenuen, får du en dansk brugervejledning på skærmen, der faktisk er mere udførlig end den trykte manual.

Er du bedst som "mouse driver"?

På CDTV fjernbetjeningen kan du kun bruge de fire piletaster samt A og B knapperne. Betjeningsmåden er god nok, men langsom. Er du vant til at bruge mus, vil du sikkert føle dig som en dirigent med håndjern på. Med mindre du altså har en mus til din CDTV.

Fem søgemåder

I CD Fakta kan du søge på fem måder. Først og fremmest via tekst, hvor du indtaster så meget, som du husker og afslutter med '*',





HAM formatet med 4.096 farver er det perfekte valg til billeder af er der perrekte valg til billeder di landskaber og seværdigheder. Slår du op under f.eks., "Dysse" eller "Egyptisk kunst", får du et farvebillede, som er i fineste postkort kvalitet.





Ved at bruge CD-Fakta's smarte søgerutine på "operahuse", får du bl.a. muliahed for at se hvor operahuset i Sidney ligger.

hvorefter CDTV'en laver opslaget for dig.

Du kan også vælge at søge indenfor et bestemt emne, f.eks. "atomfysik" eller "Jyllands geo-

Den tredie og stærkeste mulig-hed er 'Fritekst', hvor CDTV søger efter en bestemt tekst-streng gennem alle artikler. Det ville tage dage (eller uger) med pegefinge-ren gennem en bog-udgave.

Billeder og kort

Alternativt kan du i en alfabetisk liste udvælge billeder, og ud fra disse få den forklarende tekst frem. Endelig kan du udvælge kort i en alfabetisk oversigt. Når du har studeret kortet, kan du lave tekstopslag direkte herfra.

Modsat, hvis du er i tekstdelen, og er inde på en artikel med tilhørende billede/kort, så kan du hoppe direkte over til dette. Du fär således fem indgangsvinkler til de samme oplysninger. I et traditionelt bog-leksikon har du jo blot den alfabetiske tekstindgang... og så pegefingeren selvfølgelig.

Sætterkassen

Et almindeligt tekstopslag starter med at du præsenteres for en såkaldt "sætterkasse". Heri udpeger du bogstaverne et for et, indtil hele søgeordet står i vinduet til venstre. Ønskes flere søgekriterier, indsættes disse på linie 2, 3, 4... osv. Sætterkassen er en langsommelig proces, der bliver lidt lettere med en mus som værktøj.

Netop her ville et rigtigt tastatur være den perfekte løsning, men alle andre steder foretrækker jeg stadig musen. Men desværre kræves dobbeltklik næsten alle steder, hvor fjernbetjeningen nøjes med et enkelt klik.

Jorden rundt på under et minut

CD Fakta går grundigt til værks. når du vælger 'Fritekst' og afslutter søgeordet med '*'. Efter 27 sekunder har systemet de fire første bud på "operahuse" rundt om i verden.

Et klik på 'Side Ned' giver dig på 20 sekunder yderligere to forslag. Sidst får du Operahuset i Sydney. hvortil der hører et kort. Det ses på en lille 'højre-pil' først i teksten. Den vælges og der foretages et 'OPSLAG'. Efter 12 sekunder fås Australiens kort med Sydney markeret

Rejse i tid og rum ... hvis du har tid?

Med CD Fakta foretager man hele tiden en reise i tid og rum. Faktisk kan du drage rundt i timevis på denne blanke skive, mens du tilegner dig ny viden. Langt mere spændende end en traditionel bog. Takket være programdelenes samspil og 'Bak' funktionen føles det som at have mindst tyve fingre og mærker inde i en bog på samme tid. Effektivt og udfordrende. Desværre er søgetiderne ofte for lange. En almindelig tekstsøgning tager ca. 20-30 sek., uanset om du staver hele ordet eller blot en del.

Kun ca. 20% af tiden går med søgning på selve CD skiven, resten lægger programmet beslag på. Udefra minder det lidt om et sløvt BASIC-program, der kunne trænge til en omstrukturering og kompilering.

CPU'en knokler

CDTV'ens standard Motorola 68000 processor (CPU) er naturligvis heller ikke blandt de hurtigste. Måske ville et acceleratorkort sætte mere liv i programmet, men det kan desværre endnu ikke fås til en CDTV.

Skærmopdateringen bærer tydeligt præg af at programmet arbejder langsomt. Det er set bedre-... meget bedre - også på en standard Amiga. Måske skulle programmørerne have sparet lidt på antal bit-planer. Mange skærme er i 16 farver, hvor kun de 4 eller 8 udnyttes.

Fuld palette!

I.a.

THE

nen

jeg

Tre

alle

gen

rks.

og

fire

ndt pa

lag.

icy,

ses

ten.

s et

nev

rele

tisk

pa

til-

ere

inel

ele-

nen

vve

g pa

for-

The

kst-

I billed-delen er den helt gal! - Her anvendes fortrinsvis HAM-format (4.096 farver), - også til billeder med kun 4 og 8 farver. Billederne fylder således mere end nødvendigt, og tager derfor længere tid at indlæse.

Kønnere bliver de ikke, tværtimod. Farverne bliver urene og kanterne bliver uskarpe, det gælder f.eks. et lagkagediagram, der fortæller om "drivhus-effektens årsager".



Ligegyldigt hvor du er i CD-Fakta, kan du altid vende tilbage til denne hovedmenu, ved at vælge 'Menu'. Vælger du 'Hjælp' i hovedmenuen, får du en brugervejledning, der er mere udførlig end i manualen.

Dårlig finish på illustrationer

En del illustrationer kunne godt trænge til en kærlig hånd i f.eks. DeluxePaint eller ADPro. Det gælder f.eks. 'Jetmotor', hvor teksten er nærmest ulæselig, kanterne er flossede og paletten er på hele 4.096 farver med kun 8 i brug.

Enkelte kort og billeder har oven i købet været skævt placerede under indscanningen. Det pynter jo ikke ligefrem på det færdige resultat.

Man kan dernæst undre sig over, hvorfor alle billeder vedrørende planteriget er sorte stregtegninger. Lidt skuffende, når systemet har 4.096 farver til rådighed. Hvad siger du f. eks. til en artiskok uden farver?

Hvor er det "gamle" medie - papir?

CD Fakta er et bud på fremtidens medie. Men hvor blev papiret af? Er det nu afskaffet, eller blot glemt?

CD Fakta har beklageligvis ikke mulighed for at lave udskrifter, hverken af tekst eller billeder. Det er jo en skam, når CDTV er forsynet med såvel serielt som parallelt stik, hvortil der for små penge kan tilsluttes en lille matrixeller inkjet printer.

Det kunne være lækkert, hvis programmet var i stand til at udskrive teksten på et stykke papir. Gerne som ren tekst uden flotte fremhævninger og indramninger. Det ville øge brugværdien meget specielt indenfor undervisning.

IFF onske

Som næste punkt på ønskesedlen, ville de fleste Amiga-ejere nok sætte "IFF-screen save".

Muligheden for at kunne lagre et vilkårligt CD Fakta skærmbillede på en almindelig diskette, ville være en nyttig funktion. CDTV har jo et stik til eksternt diskettedrev og i et "CDTV Computer System" er drevet inkluderet fra statten.

Billederne skulle selvfølgelig kunne lagres som IFF-standard, der kan indlæses af diverse Paint, DTP- og Præsentations-programmer. Det ville således være en smal sag at tegne videre på Fakta billederne, sammensætte en serie til et "slide-show" eller indsætte dem i flotte rapporter.

Ikke en lyd...

Det mest nærliggende medie lyd, er heller ikke udnyttet i CD Fakta. Alt hvad man hører er simple "dyt" ved aktivering af tasterne. Meget praktisk, men måske i underkanten af, hvad man kunne forvente, når maskinen hedder CDTV.

Det ville være ret blæret, hvis programmet spillede en musikstump, når man lavede opslag under "Beatles" eller "Bach", men desværre, ikke endnu.

CD Fakta bærer flere steder præg af at være i familie med en PC-version. En rendyrket CDTV/Amiga-version, der udnytter isenkrammet lidt bedre, er derfor øverst på ønskesedlen. Indtil videre er CD Fakta dog stadig det bedste bud på dansk.

Multimedia milepæl

Trods disse ønsker, er CD Fakta en vigtig "milepæl" i 90'ernes multimedia udvikling. Et seriøst produkt på dansk, som alle kan bruge straks, uden forkundskaber - lad os se mere af det i fremtiden!

Fakta:

CD-Fakta, kun CDTV eller CD-ROM drev (bliver dog ikke solgt "for sig"). Nuværende CDTV-ejere med tilgodebevis får CD-Fakta tilsendt automatisk, gratis. Bliver fremover solgt sammen med "CDTV Computer System".

Find en by med CD-Fakta







Skulle du få lyst at vide noget om den Bornholmske geografi og oens mange byer, vælger du først 'Kort' i hovedmenuen. Herved fås den alfabetiske liste over kort, hvor du bruger 'Side Ned' og 'pil ned' indtil du står ud for 'Bornholms amt, kort': Her vælger du 'OPSLAG' og i løbet af ca. 6 sekunder er Bornholms kort fremme. Nederst til venstre har du fire pile, der kan flytte dig rundt på kortet. I dette tilfælde dog kun op og ned.

Hver gang du trækker et kort frem, vil en liste med områdets stednavne (her Åkirkeby) være tilgængelig i ruden. Med pil-op / pilned symbolerne kan du skifte rudens indhold. Når du vælger 'VIS' vises stedet med en indramning på selve kortet.

Stednavne kan dække alt lige fra byer, amter og kommuner til bjergkæder, ø-grupper og hav-områder. ÿverst på skærmen angives betegnelsen efter navnet (her By).

Info om stedet

Får du lyst til at vide mere om f.eks. Åkirkeby, vælger du straks 'OPSLAG', som medfører opslag i CD Fakta's tekstdel. Det er dog ikke alle stednavne, der kan slås op. Et sådant tekst-opslag tager mellem 5 - 10 sekunder.

Herfra kan du vende tilbage til kortet med 'Bak'. Vil du vide mere om f.eks. "romansk", vælges ordet og igen 'OPSLAG'. Efter et halvt minuts ventetid og et par skærmbilleder, får du forklaringen på romansk kunst og byggestil. Som eksempel på romansk byggestil kan du vælge at se et billede af Lunds Domkirke og få supplerende tekst om byen Lund i Sydsverige.

BETAFON

AMIGA MODELLER DAGPRIS!

FÅ INSTALLERET KICKSTART I. SAMT EN OMSKIFTER, SÅ DU BÅDE KAN SPILLE GAMLE OG NYE SPIL.

PRIS INCL. MONTERING KUN A600 / A600 HD 795, A500 PLUS 700,

BRYD-SYDWUREN
MED CLARITY 6-BIJ STEREO SAMPLER

- 16-bit stereo ind- og udgange i CD-kvalitet
- Indbygget MIDI-interface
- Tilsluttes både seriel- og parallelporten
- · 2 disketter fyldt med software

UDVIDELSER

INTERNE ALFA-DATA RAM-UDVIDELSER

1 MB (A500) 1399-1 MB (A500) 1399-1 MB (A600) 699-2 MB (A600) 1399-2 MB (A600) 13952/8 MB (A2000) 4/8 MB (A2000) 1599.-2399.-

SUPRA RX500 2/8 MB SUPRA RX500 4/8 MB SUPRA RX500 8/8 MB

DISKETTE DREV ALFA-DATA

699

1095

695

HÂNDSCANNER ALFA-SCAN A ALFA-SCAN PLUS

TRACKBALL

200

ALFA-POWER

IDE-AT HardDrive

FRA Kr. 3195,-

Hvorfor investere i en harddisk????

Fordi den er hurtigere og der kan være flere informationer på.

Hvad angår hastigheden, kommer den an på selve harddisken, harddiskkontrolleren samt din CPU i Amiga'en. D.v.s. jo hurtigere din Amiga er jo hurtigere er overførelses-hastigheden på din harddisk.

De forskellige testprogrammer til målling af overførelses-hasigheden, giver desværre forkellige resultater. Derfor skal man altid sammenligne hastigheder med samme testprogram. Vi har testet en A500 Plus med testprogrammet Sysinfo v.3.01:

Begge harddiske er af typen AT/SCSI QUANTUM ELS 85MB.

Med fastmem giver det følgende: SupraDrive SCSI 868.026 KB/Sek Alfa-Power AT 839.308 KB/Sek Uden fastmem giver det følgende: Alfa-Power AT 640.416 KB/Sek

ALFA-POWER

- IDE-AT KONTROLLER
- 0/2/4/6/8 MB RAM
- OMB RAM INSTALLERET

42 MB QUANTUM HD 3195,-85 MB QUANTUM HD 3595,-127 MB QUANTUM HD 4695,-

170 MB QUANTUM HD 5295,-240 MB QUANTUM HD RING!

Alle priser er incl. moms. og er gældene til den 28/2 1993.



Altid snelæs af spil, joysticks og andet tilbehør på lager

ALLE originale Commodore reservedele føres

Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. RING 3131 0273

FØLGENDE KORT PASSER TIL A500/A500+/A2000



VISTA PRO 2.0 PAL Den bedste landskabsgenerator



DELUXE PAINT IV AGA Understøtter HAM-8 (256,000 farver)



595. WSHELL MORPH PLUS 1795.-479.-**EASY AMOS** 995.-AMOS PROF. AREXX COMPILER 1195.-CAN-DO v2.0 1195 -SAS/C++ 2195.-SAS/C v6.x 2695 --PPAGE & PDRAW v3.0 2395.-479,-CROSS DOS v5.0 AMI-BACK v2.0 495,-**DIRECTORY OPUS v4.0** RING!

> **NYT SKATTEPROGRAM** Kr. 269.-

ER DU VED AT FALDE I SØVN OVER AMIGA'ENS HASTIGHED – SÅ INSTALLER ET VXL-30 ACCELERATOR-KORT.

— SÅ INSTALLER ET VXL-30 ACCELERATOR-KORT.

Den rå hastighed for 68030 processoren måks i megahertz (MHz), det vil sige millioner processor-cykler pr. sekund. VXL kan fuldt ud understætte processorer med hastigheder på 25, 33 eller 40 MHz (50 MHz kan understættes under bestemte forhold). 68030 kredse måles (på fabrikken) med hensyn til hvor hurtigt de kan klare at køre. VXL standart implementering leveres indet en 25 MHz 68030. Som standart benytter VXL EC030 varianten.

Den eneste funktionelle forskel mellem EC030 og den almindelige 68030 er, at EC versionen af kredsen inkle har indbygget en PMMU (Programmable Memory Management Unit). Når dette skrives, findes der intet anvendelsesprogrammel til almindelige brugere, der udnytter PMMU. De eneste programmer af nogen betydning, som ger brug af PMMU er system-hjælpeprogrammet SetCPU (offentlig program Public Donnain). CPU i AmigaDios og udviklerværktæjet Enforcer (fra Commodore) samt Gigamem (fra BSC, Gigamem koster ca. 900 Kr. og bruges til at omdanne en harddisk partition til RAM-hukommelse [Virtual Memory]).

Husk også på, at langt det største antal leverede Amiga er ikke har nogen PMMU og heller ikke har muglighed for at understøtte en sådan uden udskiftning af den almindelige 68000 CPU. Commodore har offentlig meddelt, at andvendelsesprogrammer ikke bør gøre brug af PMMU.

Motorola's matematikprocessorer (Floating Point Unit - FPU) 68881 og 68882 understøttes af VXL-30. En korret installeret matematikprocessorer (floating Point Unit - FPU) 68881 og 68882 understøttes af er korret under AmigaDos 1.3 eller 2.0. FPU en giver en væsendig forbedring af ydelsen, når der arbejdes med beregningstunge programmer; især programmel som i stort omfang benytter transcendentaler og beregningstunge programmer; især programmel som i stort omfang benytter transcendentaler og beregningstunge programmer; især programmel som i stort omfang benytter transcendentaler og beregningstunge programmer; især programmel som i stort omfang benytter transcendentaler og beregningstær med fly

Et VXL-30, 25 MHz kort uden 32-bit RAM er ca. 50% hurtigere end en standart Amiga 500/600/2000. Påsættes 2 MB 32-bit RAM-kortet stiger hastigheden til ca. 8.8 gange en standart Amiga. Det er det samme som en A3000. Vælges et hurtigere VXL-kort stiger hastigheden tilsvarende.

Installation of VXL kortet er meget simpelt. Flyt CPU'en fra dit bundprint over på VXL-30 kortet, mon-ter FPU'en og tilslut 32-bit RAM-kort. Isæt VXL kortet i CPU-soklen på dit bundprint. På RAM kortet er der plads til en ekstra kickstart-rom.

AMIGA-DISKETTER 100 stk. Kr. 399,-

Istedgade 79 & 110 • 1650 København V Telefon 31 31 02 73 • Fax 31 31 14 98

☐ Hermed bestilles: ☐	Prisliste ønskes tilsendt
Vare:	Antal: Pris
0	(+ forsendelse
Navn: Adresse: Postnr./by: Evt. tlf.	(+ forsendeise

Kuponen sendes til:

Betafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

Computershopping i London hvis du har mod på en frisk spadseretur, behøver du ikke tænke på computerspil

London er på mange måder Euro-pas hovedstad - også når det gæl-der handel med computerudstyr og spil. Vores udsendte tager dig med på opdagelse blandt metropolens fristende tilbud.

Af Søren Bang Hansen

kender det alle - i hvert fald de af os, der ikke tilfældigvis er så privillgerede at bo i en af landets storbyer. Hver gang vi står og mangler et joystick, en (lovlig) udgave af det seneste "Gold Game", eller blot nogle disketter, så skal himmel og jord sættes i bevægelse.

Det er så let lige at smutte ned til computerbiksen på strøget - men kun hvis ens by har en computerbiks. Eller et strog for den sags skyld. For mange danskere er det faktisk lidt af en udflugt at købe tilbehor til deres computer. Så hvorfor ikke tage skridtet fuldt ud? Hvorfor tage til København eller Århus, når man kan tage til...

Swingin' London

1612 kvadratmeter, 7 millioner indbyggere... og et svimlende

Handets værste økonomiske krise siden 30'erne, og det har presset pundet helt i bund. Det kan DU nyde godt af! Vor egen stolte krone er nemlig ved fint helbred, og det betyder, at du lige nu kan gøre en god handel i England. (I skrivende stund går der ca. 10 kroner på et pund).

Der er andre gode grunde til at slä til nu. I sommermånederne er London overbefolket med kamera-tyngede japanere, blåhårede amerikanere, beduggede svenskere - og det der er værre. Byen er ufremkommelig, trafikken rører sig ikke ud af stedet, og mange steder er priserne ligefrem sat op til ære for turisterne. Alt det slipper du for nu - til gengæld er det en god ide at medbringe paraply, for det regner som bekendt altid i England. Er du med? Okay,

hverken taxa eller undergrunds-

leg har nemlig begrænset vores rundrur til tre af byens mest spændende gader, Til sammen danner de et "T", der ligger på siden: Stammen er Oxford Street. Den starter i vest ved Marble Arch (Londons triumfbue) og fortsætter østpå, hvor den efter et par kilometer munder ud i St. Giles Circus. Herfra er der forbindelse til Tottenham Court Road mod nord og Charing Cross Road mod syd.

Vores udflugt starter i vest-enden af Oxford Street.

Fornemme stormagasiner

Pengene brænder i lommen, sá vi begiver os straks ostpå ad Oxford Street. Her finder du en lang perlerække af dyre stormagasiner, hvor kongehuset og overklassen slår sine folder. Stormagasinerne er ikke nødvendigvis så dyre, som de ser ud, men "Marks & Spencer" nægter at lukke dig ind, hvis du ikke er pæn i tøjet! Så dem drop-

I stedet kigger vi indenfor hos "John Lewis", et traditionsrigt gammelt stormagasin i flere etager. Tag elevatoren til øverste etage, og du træder ind i afdelingen for hifi, computere og anden elektronik. Priserne er ikke konkurrencedygtige her, men atmosfæren er venlig og - endnu bedre



Et lille listigt sted for alle der hol-der af rollespil, gys og science fiction.

- der er fri adgang til at lege med alle de udstillede varer. Alle computere, spillekonsoller, radioer, synthesizere etc. er nemlig sluttet til el-nettet, og du er velkommen til at kaste dig over herlighederne. Der er heller ingen misbilligende blikke, hvis du ikke køber noget.

Alene i London finder du tre Virgin butikker - og vi kommer forbi dem alle sammen på vores rute. Den første vi passerer er "Virgin Marble Arch". Kig ind hvis du vil, men tænk på at dette kun er en mindre filial af den gigantiske "Virgin Megastore", som du finder længere nede ad gaden. Det er ungdommeligt indrettede forretninger med et bredt sortiment inden for musik, videofilm, tshirts, plakater, spillekonsoller, computerspil, joysticks mm.

Hvis det er spillene, der træk-ker, så kig ind i Megastoren's store spil-afdeling. Eller endnu bedre: Tag med ind i Virgin Games Centre. Denne store special-butik er simpelthen enhver spilfreaks paradis. Her finder du hylde op og hylde ned - fyldt med spil i alle afskygninger. Fra skak og backgammon, over avancerede wargames og rollespil, til myriader af computerspil for bade Amiga, PC og Commodore 64. Her er alt i både nye og gamle tit-

Problemet er priserne. Her gik man og troede, at vi danskere blev flået af spilimportørerne, og så viser det sig, at spillene faktisk er næsten lige så dyre i deres "hjemland". Monkey Island 2 til Amiga koster 380 kr. PC-versionen fås for 360 kroner. Eye of the Beholder 2 til Amiga koster 360 kroner. I den helt dyre ende finder vi Dark Seed og Crisis in the Kremlin til PC - de koster begge 400 kr. Eller hvad med Wing Commander 2 på CD-Rom for 600 kr. Eller en CDopsamling med Ultima-serien til PC for 800 kr...

Men så er vi også oppe i de helt ekstreme prislag. Du kan få lidt ældre titler, som Imperium og Interceptor, på tilbud for 110 kr, mens de egentlige budgetspil (fx. X-Out, Turrican og Rtype) koster 80 kr. De kan sikkert fås billigere i Bilka. Og hvorfor give 380 kroner for et spil, der i Danmark kan fås for 299 kroner? At den vejledende danske pris så er 499 kroner er en anden sag - det siger blot lidt om. at man altid skal se sig om, for man abner tegnedrengen - også herhiemme.

Men konklusionen må være, at der alt andet lige ikke er den store besparelse i at købe computerspil i England. Til gengæld er udvalget så stort, at du ikke risikerer at skulle vente flere måneder, fordi forretningen ikke har spillet på lager

Konsoller, joysticks og brætspil er heller ikke væsentligt billigere end herhjemme. Det var de



Amiga 500 med tv-modulator, 3 spil og Dpaint 3. Pris: cirka 3700 kro-

udvalg af tilbud inden for kultur, underholdning og shopping ikke mindst computershopping. Så riv et par dage ud af kalenderen, hop på færgen (eller flyet), og husk at tage visakortet med.

Det er faktisk billigere end du tror. Storbritannien er nemlig ude Then let me take you by the hand, and lead you through the ...

Streets of London

London er en utrolig vidtstrakt by, men heldigvis ligger alle de "interessante" forretninger side om side i et begrænset område. Så

engang, men den rekordlave danske inflation har ædt prisforskellen op. Intet er så godt, at det ikke er galt for noget...

Gammelt bras

Vir-

orbi

ute.

rgin

vil.

en

ske

der

er

met-

ent

Im.

ller.

æk-

sto-

mes

utik

aks

og

og ede

Tia-

ade

64.

tit-

gik

slev

sa

cer

em-

tiga

for

er 2

den

eed

· de

wad

CD-

CD-

n til

helt

lidt

og kr, (fx. ster ere i oner i fås

nde r en om, for også e, at tore spil olget kulforiger:

gere

På vej ud af Virgin Games Centre passerer vi naboen Microbyte - en lille softwarebutik med spil, særligt PC-spil, som hovedsortiment. Heller ikke her er priserne noget at skrive hjem om, men kig ind alligevel. De har af og til gode tilbud på ældre titler. Sidst jeg var der, solgte de computerspil fra 30 kroner - men det var også noget gammelt bras det meste af det. Og det finder du også på Oxford Street. I grel modsætning til gadens gamle fornemme forretninger ligger her nemlig to auktionslokaler, hvor der hujes og råbes i vilden sky. Hvert salg starter med en ren gaveuddeling, der har til formål at trække kunder til. Videobåndoptagere, Gameboy spillekonsoller, gamle Amstrad computere mm. bliver langet over desken til et par kroner stykket! En hysterisk mængde vinker vildt efter sælgeren i håb om at blive den heldige. Der er nemlig begrænset adgang til disse forærings-tilbud, og sælgeren bestemmer selv, hvem blandt tilskuerne han vil udpege. Jeg har en fæl mistanke om, at det hele er et fupnummer, og de "heldige" købere er i ledtog med forretningen, men jeg kan ikke bevise noget. I hvert fald virker gaveuddelingen efter hensigten - den lokker folk til, som så bliver bondefanget, når den egentlige salgsrunde starter.

Men kig ind alligevel - der er en meget underholdende markedsatmosfære, og det er sjovt at se, hvordan de garvede sælgere tager fusen på turisterne.

Store besparelser

Er det da helt umuligt at gøre en god forretning i London? Slet ikke. Hvis du er interesseret i videofilm, og det er vel de fleste af os, så kig ind i "That's Entertainment" på Oxford Street. Her kan du købe



Spillekonsoller er et stort hit i England. Mange steder har de erobret næsten al hyldepladsen fra computerne.



Hylderne bugner af spil. Har du penge, så kan du få....

originale VHS-spillefilm til rene udlejnings-priser. "Da Harry mødte Sally" bliver din for 30 kr, andre kvalitetsfilm som "Blade Runner" og "Rainman" koster en flad halvtredser.

Hvis du har sans for det vulgære, så kig indenfor hos Cascade. Den butik er svær at overse. I vinduet svinger en samling mekaniske plastic-kvindelår uophorligt frem og tilbage, og indenfor finder du uundværlige tilbud som en gummi-kylling for 100 kr, samt et stort udvalg i hundelorte og kønsorganer - af plastic forstås.

Elektronik-gade

Vi vandrer videre op ad Tottenham Court Road, der er byens "elektronik-gade". Her ligger computer- og elektronik-butikkerne side om side, så langt øjet rækker.

En af de mere interessante er "Datel". Det er en rummelig butik, der sælger alt fra spil til dyre PC-printere. Hvis navnet lyder bekendt, så er det sikkert fordi Datel siden 64'erens barndom har slået sig op på at fremstille cartridges mest berømt er nok deres Action Replay serie. Action Replay III koster iovrigt 600 kr det er 400 kroner under prisen 1

koster 300 kr - det er 100 kr billigere end herhjemme. Jo, her er virkelig alt hvad hjertet kan begære - og ofte til priser, der ligger langt under de danske.

Mange af butikkerne, specielt i den sydlige ende af gaden, drives af indvandrere, der har slået sig op på at sælge et sammensurium af hi-tech legetøj. I deres små butiksvinduer finder du alt fra avancerede undervands-kameraer til flere tusinde pund til elektroniske snakke-bamser! Som regel er der ingen pris-skilte i vinduet prisen, det er noget man taler om. Hvis varen f.eks. er sat til 1000 kroner, kan du snildt forhandle den ned til 800 kr. Den gar ikke på Oxford Street!

Hvis du alligevel foretrækker mere ordnede forhold, så prøv en af de store elektronik-kæder som

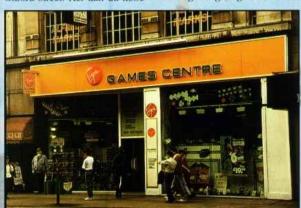


Værsgo at rive ned fra hylderne!

Danmark

En 512K ramudvidelse med ur til A500 koster 250 kroner omtrent det samme som berhjemme. Derimod var det måske værd at overveje et eksternt drev med LCD track-display for 600 kroner. Eller Datels egen "Sampler Studio" mono-samper for kun 250 kroner. Eller hvad med en farve håndscanner for 2000 kroner? En optisk mus fra Golden Image Laskys, Tandy og Dixons, Her får du til gengæld lov til at betale for varen. En Amiga 600 med Dpaint3 og et par spil koster 4000 kroner.

Hvis du kober udstyr, der skal tilsluttes el-nettet, så vær opmærksom på, at de engelske stikkontakter ser anderledes ud end de danske. Desuden skal de som regel købes seperat, men hvis du spørger pænt, vil forhandleren sikkert geme installere stik-



På Tottenham Court Road ligger de små computer-butikker side om side.



"Foyles" er Europas største og mest charmerende boghandel.

ket for dig. Så kan du selv købe en lille adapter i lufthavnen eller på færgen - de koster næsten ingenting.

Billige bøger

Tid at vende om, og gå ned mod Oxford Street igen. Hvis vi fortsætter ligeud nu, kommer vi til Charing Cross Road - Londons "bog-gade". Men først smutter vi lige over krydset til New Oxford Street, hvor vi finder en uanselig forretning med det eksotiske navn "Forbidden Planet". Det er et lille listigt sted, som har alt inden for science fiction, horror og fantasy. Og då de genrer erfaringsmæssigt tiltaler computerfolket, skal den også med på vores rundtur. Rollespil, plakater, tshirts, bøger... altsammen finder du her. Den seneste moppedreng fra Stephen Kings hånd koster 60 kroner i paperback – også her sparer du altså. Mindre paperbacks som f.eks. Hitchhikers Guide to the Galaxy fås for 30-40 kroner styk-

De lave priser går igen i de egentlige boghandeler. Men alle forretninger blegner i sammenligning med Fovles - Europas, og måske verdens, største boghandel. Fem store etager med meterhøje boghvlder. Her er virkelig atmosfære, og afdelingen for computerboger er ikke det mindstimponerende. Priserne varierer meget Amiga hardware Reference Manual (3. oplag) koster 260 kroner, mens en lille obskur paperback om C64-datasetten (der forlængst er sat ud af produktion!) koster 190 kroner.

Vi er nu nået til enden af Charing Cross Road, til Picadelly Circus med Eros-statuen og de storslåede lys-reklamer. Her finder du også Trocadero-centret med den gigantiske Funland spillehal, men det kan jeg fortælle om ved en anden lejlighed. Her er vi foreløbig nået til vejs ende.

Før vi skilles, vil jeg lige give dig et godt råd med på vejen. Hvis du



Se før du køber: Video-maskinen her er Segas bud på, hvordan du undgår at købe katten i sækken.

beslutter dig for at tage til London, så sæt lidt tid af til byens andre attraktioner. Tag en spadserettir i Regents Park, besøg British Museum, oplev en musical, prøv en pint eller to på den lokale pub... der er trods alt andet i verden end computere. Også i London. God tur!



Et trist syn for Có4-freaks: Brædkassen på ophørs-udsalg!

BLIV MEDLEM AF SOFTWARE KLUBBEN OG FÅ TILSENDT VORES KLUBAVIS MED ALLE DE NYE OG HOTTE SPIL TIL AMIGA OG PC. BEMÆRK VI HAR ENGELSKE PRISER OG UDGIVELSESDATO'ER.

3d Construction kit 2.0	Ring!	Dune	295	Knights of the Sky	195	Sabre Team	Ring!	50 kr for frag	gt & opkr	av.
Aces of the Pacific	599,-	Dune II	Ring!			Secret of Monkey Island 2	295	Bemærk at enkels	te titler kan	væri
Airbus A320	325,-			Legend of Kyrandia	Ring!	Sensible Soccer	249	udsolgt eller ikke		
Airbucks	Ring!	Elite II	Ring!	Leisure Suit Larry V	325,-	Shadow Of the Beast 3	325	blad kommer på		
Alien Breed Special Ed.	219,-	Espana The Games 1992	295	Lemmings II	250	ShadowWorlds	Ring!	forbehold for f		
Alien Breed II	Ring!	Eye of the Beholder II	295	Links Pro 386	345	Shuttle	439,-	Er spillet ikke frigi		
Archer McClean pool	Ring!	1.53		Lotus 3 - Final Challenge	195	Sim City, Deluxe	Ring!	dig af vores reserv		
Arsenal The computer game	Ring!	Falcon V3.0	599,-	Lure of Temptress	295	Sim Earth	295			
A-Train	325,-	F-117A Stealth Fighter	499	5.1		Sim Life	Ring!	er du sikker på a		
		F-15 Strike Eagle 3	589,-	Mega Fortess	Ring!	Streetfighter 2	249	første der mo	dtager spillet.	
B-17 Fighting Fortress	325,-	Ferrari (System 3)	Ring!	Mega Sports	249	Strike Fleet	249			
Batman	Ring!	Flashback (Another Worl		MicroProse Golf	325	Space Crusade	Ring!	2 %		
B.A.T. 2.0	Ring!	The state of the s		Might & Magic III	399,-	Space Quest IV	325	3<		
Bill's Tomato game	Ring!	Gateway Savage Frontier	295	Might & Magic IV	Ring!	Special Forces	325	Navn:		
Buck Rogers II	295,-	Global Effect	325			Summoning	Ring!	Adresse:		
Buck Rogers is		Gunship 2000	325	Nick Faldo's Golf	529	S.U.B.	Ring!	Po & By:		
California Games II	249,-	Children 2000		Nigel Mansell grandprix	Ring	Secr. Weapons of Luftw.	Ring!		with Enland	
Carl Lewis Challenge	249,-	Harpoon V2.1	249	Nova 9	325	250070 = 57		Jeg ønsker at be		ide
Castles of Dr. Brain	325	Hook	249	11010		Task Force 1942	589	spil pr. efterkrav		
Civilization	375	THOOK	4000	PGA Golf Plus	249	The Dream Team	Ring!	Titel	PC	A
Complete Chess System kur		Inca	kun til PC	Pinball Dreams	249	The Manager	249			
	325	Incredible Machine	Kun til PC	Police Quest III	325	Treasures Savage Frontier	295		_	
Conquest of Longbow Curse of Enchantia	Ring!	Indiana Jones: Fate of	Kuit III FC	Pools of Darkness	295			1		_
Curse of Enchanna	Ring	Atlantis adventure spillet	295	Premiere Manager	Ring!	Ultima VI	295	1		
more and the	620	Islands of Dr. Brain	325	Prennere Manager	King	Chillian 11	300.00	1		
Darklands	639,-	Islands of LF. Brain	343.	Quest for Glory III	Ring	Wax Works	Ring!	1		_
Dark Queen of Krynn	295	John Maddens Football	249	Quest for Gitny III	rang	Wing Commander	345	O JA TAK!		
Dark Seed	529,-	John Maddens Football	249	Reach for the skies	Ring	Wittig Communicati	0.745	ieg ønsker gratis	klubblad	
Dark Sun - Shattered Lands	- 11 mm	KGB	Dinal	Rescue Air 911	Ring!			tilsendt, med ma		ilbu
	n til PC	200,000()	Ring! 249	Rescue All 311	King:	Alla forcandaloge ti	Ilmagae	til Amiga & PC.		
Death Knight of Krynn	295	Kick Off III	249			Alle forsendelser ti	nægges	in Amiga & PC.		

☆ Software klubben ☆ Hermodsvej 5C ☆ 8230 Åbyhøj ☆
 ☆ Ordre tlf. 86752770 ☆ Fax 86752771 ☆ Kun postordre salg ☆

Vi har åbent mandag til fredag fra 12.00 til 17.00 Bemærk om torsdagen holder vi telefonen åben til kl 19.00. Udenfor telefon tiden kan du bruge vores Voice Response System. Her kan du ved hjælp af din telefon høre om nye produkter og bestille dem.

BERØMTHEDER FRA DET STORE UDLAND HAR OPDAGET DET NYE

LÆSERMARKED









...NU ER DET DIN TUR!

Det Nye COMputer har oprettet en superhurtig telefon service! Ved at ringe til vores specielle telefonlinje, kan du på få timer sælge eller købe lige hvad det skal være af data-udstyr. Normalt tager det 2 -3 måneder at få sin annonce i vores læsermarked, men her kan du altså handle dataudrustning på een dag!

RING 9013 2222, (1,50 Kr. pr. min.) hvis du vil indtale en annonce.

RING 9023 3344, (5,- Kr. pr. min.) hvis du vil lytte til annoncer.

DET ER LET! Du ringe<mark>r</mark> til nummeret, og følger speakerens anvisninger.

Du skal indtaste dit postnummer og vælge om du vil købe eller sælge.

Derefter skal du vælge det emne du søger. Tast 500 eller den direkte kode til netop din kategori:

KODE	EMNE-KATEGORI
510	PC'ere og IBM kompatible
521	Amiga Computere
522	Commodore 64 & 128
523	Macintosh
524	Andre computere
531	PC Hardware
532	Amiga & Commodore Hardware
533	Andet Hardware
541	PC Software
542	Amiga & Commodore Software
543	Andet Software
550	EDB-litteratur og manualer

Denne service er KUN og udelukkende for private danske telefonabonnenter. Skønnes det, at en annonce er fra et firma, eller at det udbudte er illegalt software, bliver den fjernet uden varsel. Gælder i Jylland, på Fyn og på Sjælland. Men endnu ikke alle centraler. Denne service udbydes af: audio media as, St. Kongensgade 72, 1264 København K

Modems

din computers talerør til verden

Hvis du går og tænker på at investere i et modem, så læs lige her først - vi tester nemlig tre af slagsen.

Af Kenneth Fribert



denne test har vi kigget nærmere på 3 forskellige modem's. Et TKR (tysk modem), et Supra (amerikansk) og et Twincom (ligeledes amerikansk). Alle tre bryster sig af standarden v32bis. Hvis du ikke er til megen tekst, kan du gå direkte til vores skemaer, hvor du fär en kort gennemgang af de tre modem's faciliteter, de direkte overførselshastigheder, og en nærmere

forklaring på standarderne. Endelig har vi, så også DU kan forstå alle de fremmede ord inkluderet en ordforklaring.

2400 var standarden

I flere år var 2400 Baud standarden for modems overførsels hastighed. Men dette er ved at ændre sig hastigt.

Supra startede med at annoncere et højhastigheds 14.400 Baud modem til en pris der svarede til de dyre af 2400 Baud modems, og derefter gik det stærkt. Efterhånden er der så mange modem's på 14,400 Baud fremme, så det er helt uoverskueligt.

Mange af disse 14.400 Baud modem's lever op til en standard som hedder v32bis, og det bevirker at de alle kan tale sammen. Dette forøger jo selvsagt brugbarheden en hel del, da de ikke kræver at der SKAL være et modem af præcis samme mærke i den anden ende, men kun et v32bis modem.

Twincom 14.4DF

Twincom modem'et er af den normale størrelse, og som kan have en telefon stående på toppen af det. Indikatorer på fronten fortæller lidt om hvad der foregår inde i kassen.

Vi tager dem fra en ende af: OH viser at røret er taget, HS indikerer hastigheder over 2400 bps, DT viser om computeren er klar med serielporten, RX/TX parret indikerer at data bliver sendt eller

Tabel 1: Protokoller

Max. 14,400 Band, men kim falde tilbage ved dårlige linice

v22bis

v.22018. 1,200 Band, Kaldes også 'Bell 212A'. 300 Band, Kaldes også 'Bell 103'. 14,400 Fax 4,800 Fax

og komprimering En fejlretnings protokol udviklet af Microcom (Microcom Network Protokol) En komprimerings protokol som benytter MNP 4 som

En mere effektre proukot end NNP.

En komprimerings protokol som benytter vi2 som grundlag. Denne er mere inteligent end MNP-5, da den efter
prover om data 'ene der skal sendes er kom primeret i
forvejen, f.eks. v.h.a. LhA, og derfor ikke kan komprimeres ytlerligere.

Tabel 2: Ord og termer
Ast. Ast. Adaptive Speed Leveling: Finder selv maks. hastighed ved
connect og ændere den selv under overførslen hvis om-AST Initial Off/On book

connect og ændere den selv under overfresten hvis om-stændighedere ændere sig. Start-hastigheden ved forhandling om hastighed. Power Suply Uni. Strendforsyning. Loverfart betydning. Bæret er taget eller lagt på. Røret bliver lagt på. Ansta bliv per «eksud, her i denne test er det taget som det antal bliv er modem han overfror til det antick, ikke som det untal bliv er nodem han overfror til det antick, ikke som det untal bliv er nodem han overfror til det antick, ikke som det untal bliv er ottefronline fysiek kan bære. Det lyder måske kringlet, men en linie kan faktisk kun klare 2400 Band, de sidste 'band' opnås ved fasedrejning og 'echo' canceling.

Skema t: Karakterer Karakterskaben går fra 1 (dårligst) till 5 (bedst)

TwinCom 1496 Hastighed

14.400 (v32bis) Fax
ProtokoBer
Kompression
ASL AST Initial

Chipsan Fax/voice

Hastighed

Fax Protokoller Kompression Software Fax Dokumentation PSU leabler Chipset Fax/voice

Duta/busy TKR 1494

Kompression ASC Initial

MNP 1-4, vs2 MNP 5, v42bls

4(3)

14,400 (v32bis)

De TRR ikke understotter 12,000 og 7,200 følger det ikke v3,2bis standarden. Det er dog komputibelt med v3,2bis på 14,400 baud. Dette er grunden til den dielige af Sk. karakter. Ippen af de tre moderns tilbyder fall-forward verf forbedrede linie-forbold, derfor højst i karakter.
Dokumentationen til TRR var temmelig mangefluid, der var f.eks. intel inder innumbert

moex i manualent Stronoforsyningen til TKR var desværre af den type hvor hele klumpen er samler på toper af stikket, og derfor går der hurtigt kans i stik-dåsen. Telefon kahlet med TKR var udmærket, men der var ikke noget serieli-kabel med.

Hojuderen er af odmærket kvalitet. Giver dog et skrat ved Hangup og Off-hook. Selvous den er 'slukket'. Meget tydelig relæ klik ved Off-hook og Hangup. Lavi klik ved Off-hook og Hangup.

Alle tre bar for hoj lydstycke ved line-monitoring, selv ved laveste indstilling.

Skema 2: Hastighed

TWINCOM 1455 (1684) 1393 (1594) SupraFax 1482 (1696) 1452 (1684) TKR 1442 (1667) 1447 (1655) MNP4 1543 (1628)

De komprimerede filer der blev benyttet var behinhar.lha (193.085 Bytes) og happyfin (365.076 Bytes)
Den ukumprimerede fil var explodes (1,065.126 Bytes) om for størstede len bestde af 'x-fe.
Geunden til at der ikke er målt hastighed på TXR med v42bbs på ukomprimerede filer, er at TXR likke er istand til at give en formutig CONNECT 14400/ARQ eller lignende. Det enesste den kunne give var DTE hastigheden (58600).

motiver a nanggeeten er 38.400, men reelt kun er 14.400. Den afbreid der-fore forbindelsen. På komprimerede filer gik det godt. Her blev benyttet en 19.200 i DTE hantighed, men på ukomprimerede filer overstiger CFS'en hvad 19.200 kan klære.

modtaget, CD viser at en carrier eksisterer på linien, TM indikerer test mode og til sidst en ON diode, der viser at Twincom'et er tændt ().

Ialt i alt en pæn mængde information på fronten. Den eneste hastigheds indikation der er, er HS-dioden (High Speed) og det siger jo ikke meget om den reelle hastighed, blot at den er over 2400 Baud.

Twincom'et har to telefonstik bagpå, som er større end de almindelige firkantede stik i telefoner. I sig selv er dette ikke noget problem, da Twincom'et bliver leveret med ledninger til linien, så det er nemt at tilslutte. Det ville dog have været rart hvis der blev brugt de samme stik som alle andre steder.

ar-

els

ar

ce-

ud

og

nd-

på

ielt

ud

ard

det

m-

agt

de

et

œ i

et

en

an

p-

ten

gár

H

rer

DT

ied

di-

ller

Boksen er gedigent lavet. Solidt metal. Designet er også derefter, det er en kasse, og man står gerne ved det. Det ser meget 'industrielt' ud. Man kunne godt have kigget TKR'et lidt over skulderen, og have lavet et udseende der ikke tiltrækker unødig opmærksombed

Solid forbindelse

Powerknappen sidder, lidt upraktisk, på bagsiden, men det kan man vænne sig til. Højttaleren er af fin kvalitet, med en nogenlunde acceptabel lydstyrke. Efter lang tids test fandt vi at Twincom holder sig kølig selv under intens brug, og giver et generelt indtryk af solide forbindelser. Dog havde det ligesom Supra problemer med at opfange Busy-signal'et på en af de centraler, det blev testet på. Dette skyldes højst sandsynligt den elendige central (KTAS). Afprøvet på de nyere (digitale) centraler var der intet problem, to 'dut' og en 'BUSY' blev returneret. Helhedsindtrykket er pænt, og det er et modem der opnår de connect's man kan forlange, dog måske lidt følsom overfor støj på

SupraFax v32bis

Supra'en er et meget lille modem, faktisk er det af bukselommestørrelse. På fronten er kun 4 lamper, men til gengæld en ny ting indenfor modem's, et lille matriceinddelt LED-display.

Indikatoreme tager sig af OH (Off Hook), SD (Send Data), RD (Receive Data) og TR (Terminal Ready). Dette er de informationer der er brug for sideløbende med de andre indikationer.

Alt andet varetages af displayet. Dette oplyser om baudhastigheden vha. tal, 30 (300 baud) til 144 (14.400), hvilken protokol der benyttes (Lap-M eller Mnp), om der er datakompression.

Det er virkelig luksus med et display som oplyser om†næsten alt hvad der foregår, og dette modem var absolut det mest informative af de tre. Der er dog stadig problemer med al denne information ind imellem. På intet tidspunkt under vores (langvarende) test oplevede vi nogle problemer, men vi har fået at vide, at under helt bestemte forhold kan man få modem'et til at†låse displayet fuldstændigt.

Dette er en fejl der ifølge Supra skyldes at der foregår så mange ting parallelt i modemet, og derfor kan de enkelte 'task' gå lidt forbi hinanden. Det skulle være rettet i den ROM-version som bliver leveret med nu (1.2-H og 1.2-J). dioder med små reflektorer på. Derfor vil dette modem lyse temmeligt meget op i landskabet. Om man synes det er pænt/smart er vist en smagssag, men i vores bog trækker det ned. Ellers er selve designet af kassen nydeligt, en pæn front, som matcher til resten af kassen.

Her er en lidt mere behjælpelig indikation af hastighed som benytter tre indikatorer. Det kræver dog en HEL del fortolkning af disse for at finde ud af hvilken hastighed der benyttes, men det er da bedre end ingenting.

Her er der også mulighed for at



Kassen af metal

Kassen er også her lavet af metal. Supra har valgt at lade selve metal-kassen tage sig af modem'ets afkoling. Det betyder at gennem længere tids intens brug vil temperaturen på overfladen stige, men dog ikke til nogen kritisk temperatur.

Powerknappen er placeret foran, og højttaleren er under al kritik. Den kan ligesom Twincomheller ikke skrues nok ned. En hel
del features er netop blevet
introduceret, bl.a. noget ganske
smart som bliver kaldt 'Silent
Answering'. Denne feature giver
mulighed for modem'et at 'hore'
om det er en fax der ringer, vel at
mærke UDEN at tage roret. På den
måde slipper man helt uden om
de såkaldte fax-swithces, som
skulle varetage den samme funktion.

Helhedsindtrykket er at dette modem opnår nogle utroligt gode hastigheder, men er noget 'hysterisk' indstillet overfor liniestøj. Efter sigende er der en fejl ved 'fall-back' og 'fall-forward', men vi har ikke oplevet det, andet end at der selvfølgelig er en mindre ventetid når de to modem's forsøger at finde en mere passende hastighed.

TKR 144F

TKR er lidt større end Twincom. Dette benytter sig også kun af indikatorer, men her ser det altså temmeligt anderledes ud.

Til forskel fra andre modem's benytter dette sig af nogle store se om der er opstået fejl under transmissionen, men som bliver rettet af protokollen. Desværre er det ikke muligt at se om det er under modtagelse, eller sending at fejlen er opstået.

Mærkeligt nok kunne dette modem IKKE benytte 12.000 Baud, ejheller 7.200 Baud. Disse hastigheder skal kunne benyttes som 'fall-back' for v32bis og v32. Reelt betyder dette at dette modem IKKE er v32(bis), det er dog kompatibelt til en vis grænse. Men så snart den 'modsatte ende' forsøger at ændre hastigheden vil der opstå problemer; enten vil linien blive kastet, eller også vil der opstå transmissionstab.

Det skal dog tilføjes at dette modem var det eneste af de tre som kunne opretholde en linje på 14.400 til en base i U.S.A., så det er åbenbart ret sikker i sin sag på trods af ovenstående.

På dette modem sidder powerknappen desværre også bagpå.

Kassen er lavet af plastic, lidt ærgerligt, men virker trods alt solid nok. Højttaleren i det var den bedste af de tre, dog havde den nogle mislyde (digital støj), som kunne tyde på en lidt sjusket løsning af print udlægget.

Ved OH (Off Hook) og når røret blev 'smidt' kom der et lille skrat i højttaleren. Det tyder enten på at der ikke bliver slukket for højttaleren og kun skruet meget ned, eller at der er en ustabilitet i modem'et.

Helhedsindtrykket af dette

modem var meget pænt. Det virker som om at det er langt mindre 'nervost' anlagt end de to andre, desværre lever det jo heller ikke helt op til de andres specifikationer, f.eks. er det ikke en ægte v32biser, og det kører også kun 9.600 i fax.

Summa sumarum

De tre modem's vi har haft til test her repræsenter en god del af nyhederne indenfor feltet.

Twincom og Supra har begge bevist en eksemplarisk service, De leverer updates til deres ROM'er så det er en lyst. Twincom's distributor i Danmark leverer en ny rom for næsten ingen penge. Supra benytter en mere central-orienteret politik. Her skal man registrere sig hos enten Supra Tyskland eller Supra US, og så sørger de for nye rom'er.

De to firmaer bliver nok også nødt til at tilbyde så god en service, for Rockwell 144 chip-sættene som de er bygget over har nemlig en hel del fejl i sig, og efterhånden som de bliver fundet og ryddet af vejen tilbyder de så updates.

Chipsættet i TKR'et er af lidt ældre dato (det tilbyder ikke 14.400 fax) og derfor er der som forventet værre fejl i. Alle modem's ligger tæt på hinanden i features. Men TKR'et falder igennem på den manglende 12.000 og 7.200, det er ikke acceptabelt at standarden ikke efterleves.

Fremtiden skal jo også tages med i overvejelserne. Den kommende høj-hastigheds standard bliver V.Fast (som endnu ikke er nogen fastlagt standard, kun et forslag). Denne protokol tilbyder 19.200 over almindelige linier, og op til 28.800 over rigtig gode linier. Det vel at mærke over normale linier, ikke ISDN, her skal man bruge nogle helt specielle modems/telefoner.

Supra og TwinCom har begge lovet at Rockwell chipsættene vil kunne opgraderes uden synderlige problemer til denne meget hurtige standard. Om TKR'et kan tilbyde det samme er tvivlsomt.

Supra er lidt mere aggresiv i udviklingen med deres ROM'er end Twincom er, men til gengæld virker Twincom mere solidt i features, selv om de ikke er så rigbolding

Som det fremgår af skemaet er manualerne også af svingene kvalitet og omfang. Derfor må det konkluderes at, på trods af den snævre margin mellem modemerne, det må siges at de bedste i denne test er Supra og Twincom. ommodores aktuelle anstrengelser for at sælge på det rette tidspunkt. Der skal nemlig mere end bare et godt firma til for at få folk til at holde fast ved en bestemt computer. Der kræves nemlig også ny soft- og hardware fra andre leverandører til at opmuntre brugerne. Og det er netop det, denne spalte altid handler om: Alt det nye og hotte til Amiga.

Alle pengene værd

Vi har altid interesseret os for forholdet mellem kvalitet og pris. I IBM- og Macintosh-verdenen koster det traditionelt en formue at købe sig til højere skærmopløsning, hurtigere grafikbehandling og den slags. På Amigaen har priserne altid været mere nede på iorden.

Der er dog også på Ami'en ting, som ikke kan kaldes billige. Men tro mig - de er alle pengene værd.

Super workstation-power på din Amiga

Hvilket bringer os frem til Digital Micronics og deres to seneste frembringelser på hardware-fronten. Du husker muligvis, at det vardem med højopløsnings-kortet RESOLVER. Men nu er de aktuelle igen med VIVID 24. Der er tale om et grafisk co-processor kort, som er i stand til at opvise utrolig hastighed og super-højopløst grafik.

Kortet (som vi skrev om i nyhederne i DNC 12/92) er designet til A3000-serien, og det er guf for 3-D folkene. Vivid 24 kan beregne og tegne 100.000 polygoner, skyggelagt med Gouraud-teknik.

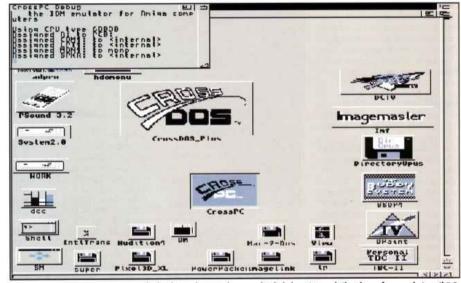
Motoren bag ydeevnen er en Texas Instruments 34020 grafikprocessor, hjulpet af fire TI 34082 grafiske co-processorer. Med den bestykning får du 160 millioner flydende komma operationer pr. sekund (MFLOPS). Når det drejer sig om animationer, billedbehandling, real-time simulation og 3D-rendering, svarer hastighedsforøgelsen til den man får, når man bytter sin veltjente cykel med et jetfly.

160 MFLOPs grafisk power er virkelig meget, Prøv at sammen-

USA Today

Alt det nye og hotte til Amiga - det er netop hvad denne spalte handler om.

Teskt og fotos: Marshal M. Rosenthal



CrossDos 5.0 er en ny og meget forbedret udgave, der gør dit diskdrev i stand til at læse fra og skrive til PC-disketter.

Samtidig indeholder CrossDos 5.0 en komplet IBM-XT emulator pr. software

ligne det med de beskedne 4,2 MFLOPs på en Silicon Graphics Indigo Elan grafisk workstation (eller de 70 MFLOP på samme firmas topmodel, 4D/480 VGX). VIVID 24 kan vise farvegrafik i 24 bitplaner ved en opløsning på op til 2.048 * 2048 punkter. Der er også et modul, som giver mulighed for video i broadcast-kvalitet

efter PAL, Super VHS og NTSCstandard.

Komplet videostudie på et kort

Ligeledes fra Digital Micronics og lige så spændende er DIGITAL EDITMASTER-kortet til A2000 og A3000. Der er tale om et komplet video-editerings system med features, der tåler sammenligning med professionelle systemer i 100.000 dollar-klassen. Men prisen ligger på et andet og behageligere niveau.

Hjertet i systemet er et kort, som digitaliserer og komprimerer videobilleder - for at gemme dem i digital form på harddisken - vel at mærke i real time!

Ved hjælp af MorphPlus' unikke evne til at "morphe", har vi her forvandlet en ugle til et barn. Kører dette som en animation, vil det se ud som om, at uglen virkelig ændrer form!





Man tager et almindeligt barn...

Video-sekvenserne kan hentes fra videobånd eller direkte fra et videokamera. Det behandlede billede sendes videre til en monitor eller en videomaskine. Kortet er ideelt til computeranimation. De enkelte billeder (frames) kan gemmes ét af gangen på harddisken. Bagefier kan animationen afspilles i real-time - og optages direkte på en almindelig videomaskine - i stedet for en dyr, specialiseret enkelt-billede optager.

JPEG-baseret kompression

Nøgleordet er kompression. Den er bygget over JPEG-standarden. Hastigheden kan vælges af brugeren. Husk på, at kortet giver mulighed for digitalisering af 30 billeder pr. sekund. Den høje hastighed opnås ved hjælp af en speciel 32-bits pixel-bus på kortet.

Naturligvis understøtter kortet både NTSC, PAL og SuperVHS. Og man kan redigere billederne i den rækkefølge, man selv har lyst til.

For at sikre korrekt hastighed og rækkefølge under afspilning styres det hele af SMPTE tidskoder (ligesom i professionelle lyd- og videostudier) under både ind- og afspilning.

Har du råd til både EDITMA-STER; VIVID 24 og et lydkort, kan

Billigere supergrafik

For de, der ikke har millionærer i familien, findes der en mindre kostbar accelerator til Amigaen i form af 40/4 MAGNUM - et 680-40-kort til A2000. En matematisk coprocessor er indbygget, og kortet leveres med 1 Mb statisk RAM og 4 Mb 32-bit burst DRAM (kan udvides op til 64 Mb).

Og nu lidt hastigheds-sammenligninger: Kortet klarer 20 MIPS. Prøv at sammenligne det med de 5,6 MIPS fra en A3000 eller de 0,8 fra en almindelig A2000!

ing

T

pri-

ige-

som

erer

tem

vel

Kortet er fuldt kompatibelt med Video Toasteren (som desværre kun findes i en NTSC-udgave, red.), og monteres i 2000'erens 86 bens CPU-bus.

En anden væsentlig detalje ved kortet er, at det har sine egne, ultrahurtige SCSI-, parallel- og seriel-porte. Hermed undgås "flaskehalse" på grund af langsom dataoverførsel til og fra harddisken.

IBM-kompatibilitet via software

Amigaen har altid haft en vis grad af IBM-kompatibilitet, takket være Bridgeboardet. For de, der ikke behøver hardware-kompatibilitet, men blot skal overføre billeder og tekst, har programmer som The Art Department Professional sikret behandling af en lang række filformater.

Det første skridt har imidlertid været at få Ami'en til at læse IBMdisken. Det er sket med CROSSDOS-programmet, som nu er en del af 3.0 operativsystemet.

Men folkene hos Consultron har ikke ligget på den lade side. De af os, som ikke har og heller ikke kan vente at få A4000, kan i stedet få den nyeste udgave af CROSSDOS (version 5.0).

Lige som ved tidligere versioner er det nemt at læse en 3,5° DOSdisk i et Amiga-drev. Man stikker bare disketten ind (man henviser blot til drevets nye DOS-navn, i stedet for df0: df1: etc.).

Den nye udgave af CROSSDOS understøtter også High Density disketter (som er standard på A4000, og som findes på forskellige eksterne drev). Selv de nye FLOPTICAL-disketter under-

Med programmet følger formatog diskcopy-utilities i PC-stil. Programmet har indbyggede ASCII tekst-filter, oversættelses-tabeller for internationale karaktersæt, og er desuden i stand til automatisk at opfatte disketteskift.

En komplet PC på diskette

Men hvorfor ikke være grådige og forlange en hel PC i software? Det er netop, hvad det andet program i 5.0-pakken gør: CROSS PC er en softwarebaseret PC XT-emulator (der findes også en specialversion, beregnet til folk med acceleratorkort).

Programmet er nemt at installere, og bruger Amigaens hardware til at emulere alt det nødvendige: CGA-grafik (4 farver), mus, parallel- og seriel port, keyboard, floppydrev og harddisk (hvis du har en). Du skal dog selv skaffe en DOS. Og vil du bruge harddisken, skal du skabe en DOS-partition (det er ret nemt). Du skal dog ikke regne med at kunne køre windows eller andet krævende grafisk arbejde på din "PC". Husk på, at det er en 8088-maskine, der emuleres -meget langsom, og bestemt ikke på linie med, hvad man ser på PC-markedet i dag. Selv en 286-PC virker hurtig i sammenligning.

Og det hjælper ikke meget, selv om du bruger en A3000 med VIVID 24-kort. Din computer vil stadig opfore sig som en 8088maskine.

Men lad os se det lidt fra den lyse side. Du slipper samtidig for at skulle fumle med kort og kredse inden i din Amiga - det hele kommer fikst og færdigt i software.

Gå Michael Jackson i bedene

Det synes som om Amigaen hele tiden præsterer at gøre det, alle de andre computere ikke er i stand til. I hvert fald, når det gælder den slags computerkraft, man kan finde i det prisleje, hvor vi alle kan være med. Vi har tidligere omtalt The Art Department Professional. Det var flot. Men ASDG's nye MorphPlus er simpelthen forbløffende.

Lad os først lige være klar over, hvad det er for en slags teknik, vi taler om: Morphing er den teknik, der bruges til at transformere ét billede over i et andet. Begrebet er sådan set ikke nyt på Amiga. Takket være Deluxe Paint 4 har Amiga-brugerne i lang tid kunnet lave morphing. Begrebet har dog opnået en masse opmærksomhed i Michael Jacksons musikvideo til "Black og White", hvor han brugte teknikken til at transformere mellem en lang række ansigter. I dette tilfælde kostede det ugers hårdt arbejde, udført af professionelle folk, udstyret med grafikcomputere i topklasse.

Med MorphPlus får du de samme muligheder, som Michael Jackson havde - blot i real-time, på en almindelig A3000. Programmet er i stand til at levere levende billeder i biografkvalitet. Faktisk bruges det for ojeblikket til at skabe science fiction-filmen "Babylon 5" (læs mere om den i DNC 12/92).

Mange features

Morphing handler om at skabe relationer mellem to objekter (billeder). Programmet skal også være i stand til at inddele billedet logisk i forskellige områder (kaldet "grupper"), og hver enkelt gruppe skal kunne have sin egen accelerations- og deccelerationskurve. Grupperne kan arrangeres efter dybde, og endelig er det muligt at give hver enkelt gruppe en transparenskurve.

Er du med endnu? Alt i alt betyder alt dette, at du kan gøre snart sagt hvad som helst - og vel at mærke uden at skulle vente i timevis på, at Amigaen får regnet færdig.

Programmet kan også skabe en lang række "special effects", som at få billeder til at slå kolbotter, og flyve væk. Og du kan svøbe billederne rundt om roterende kugler eller brede dem ud over en sø (du kan tilmed skabe "bølger" på søen, når man smider en "sten" i den). Det hele betjenes med et WYSIWYG -interface (What You See Is What You Get).

Det er ikke så underligt, at ASDG for øjeblikket arbejder på at udvikle en WINDOWS-udgave af programmet (det er der nemlig penge il). Men den vil kun kunne klare morphing – ingen "special effects".

Fakta:

Vivid 24 og Digital Editmaster: Digital Micronics 5674-P El Camino Real, Carlsbad, California 92008 USA

40/4 Magnum: CSA 7564 Trade Street San Diego California 92121 USA

CrossDos 5.0, Amiga Warehouse, tlf. 8616 6111

MorphPlus (ASDG), spørg Amiga Warehouse, tlf. 8616 6111, eller Betafon, tlf. 3131 0273, ELLER ring direkte til ASDG i USA: 009 1



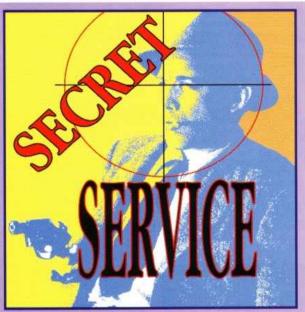
...og bruger "kugle"-effekten fra MorphPlus



....eller "quantize" (effekt ligesom bølger)...



eller hvad med denne her...



Så er det på tide at finde alle de spil frem, du for længst havde opgivet. Secret Service er her igen, og hjælper dig videre...

LOTUS III

En læser, der desværre ikke skrev sit navn på brevet, har vedlagt alle koderne til de baner, spillet selv har lavet:

TIDSKØRSEL Level 1: PWRWVWHNM-30 XMQIYSKAS-80 UVQSNPBCM-70 CWVBOPCAV-50 SFXUXXXXP-60 HSYWYSKCG-50 Level 2: ANNSMOLPN-60 VZVDOPHCY-50 RTLMYJKHB-60 ERRURV -60 NSSSXXXXS-60 WSVUQPCSJ-70OUNDEFACG-99 GXWDYOACV-68 BZ ZF BAT-90 LWNIWKACN-90

Level 3:
IYVVNVEQR-35
KAZZNIKA1-45
FGQLJGDAF-65
MFFSRPYDU-60
PLQTZQDPE-80
ZKZGKJKKK-50
TGGJGGTTT-63
AFZYBQCJT-70
JBOUKJHKA-99
DASICOTET-80
XDNUSEECE-85
QDSCJVEBT-75
SKGYXXXXK-57



YKGJWVNAK-92 WJMEGMEQH-60

PLACERINGSLØB: Level 1: CRRIPQBXX-28 OPQMYQKCQ-34 XGPGPZHHS-42 FGWLSYCKM-51 PRRUMPUMV-68 NANCXXXXZ-39 IPQONQORP-65

Level 2: RLQYDVAKA-48 HDMOQFAKA-51 WDCNAJHAL-47 NKWCXXXXK-33 AONGLQKTC-63 ZKJGHBKHF-70 DPGTQKBHQ-62 IPMIJOBHG-62 MLYURWFHA-86

Level3: PPRGGQFVL-52 JPIQKUHCE-65 EIIBGGAFE-48 CIGIUQCLT-92 KNHUPHHKE-64 WOSHGSIG-86 RGHSVBRET-89 YDOERACIT-86 GXQFSUMPP-45 TVQLSYUFU-89 WMQHYMTVJ-85 OKUOBJIAC-86 FIMJIBCK-68 SIGTXXXXH-35 WNOKMPHVN-80

IVANHOE

Er tip til en gammel traver. Når spillet starter, skal man trykke på "p" og skrive "Zobinette". Start spillet igen, og hop frem til næste bane med et tryk på N.

Tak til Sune Kjeldsen, Christiansfeld

VENUS THE FLYTRAP

De nødvendige levelkoder er leveret af Heine Knudsen, der får en spilpræmie:

Level 2: MANTIDS Level 3: CICADAS Level 4: PSYLLIDS Level 5: PIERIDS Level 6: SATYRID Level 7: LYCAENID Level 8: PYRALID Level 9: NOCTUID

BUNDESLIGA PRO. MANAGER

Bruno Madsen fra Grindsted har et godt tip til hvordan man får lige så mange penge, man kan ønske sig - i spillet!

Gå ind i banken og lån 10m tre gange, sådan at alle låneboksene er fyldt ud. Derefter kan du låne 397000 Dm lige så mange gange, du har lyst til, uden at du behøver at betale dem tilbage!

KICK OFF II

Der er en spilpræmie på vej til Jonas Hyttel for hans stærkt savnede guide til dommerne i Kick Off II:

R.J. Fernandez: Ultramild, enkelte gule kort efter mange frispark.

F. Zappa: Meget mild, men får ind imellem et par "røde hjerneblødninger"

J. Daniels: Ultramild, og dømmer meget få frisparkS. Screech: Ultrahård, giver mange røde kort

J. Brawn: Meget mild, men giver gule kort ind imellem

A.N. Indi: En rigtig hindu! Han dømmer meget få frispark og pludselig uden varsel kommer et

D. Morgan: Han er mild både i starten af første og anden halvleg, men så kommer kortene frem.

T. Boylan: Er alt for mild. N. Rajah: Lidt for mild.

B. Brown: En rigtig englænder. Ingen kort i testkampen

J. Martyn: For mild i 1. halvleg, men i 2. halvleg hjælper det lidt. En udmærket dommer.

M. Taylor: Gør hvad du vil - han straffer det meget sjældent.

R. Harper: Alt for mild

F. Willis: Hård, men god. Gult kort for den første forseelse, rødt kort for den anden.

G. Penn: En rigtig god og retfærdig dommer.

 A. Dent: Et par tilfældige gule kort, men alt for mild.

I. Ball: Meget mild.

V. Jones: Dømmer meget få frispark, men når han dømmer, er det gerne med et kort til følge.

D. Wooley: Ikke meget for at bruge fløjten.

 D. Dufus: Fløjter tit, men giver ikke så mange kort.

G. Ellis: Ser ud som om han lige er kommet fra NFL, og tillader selv de groveste frispark.

 Redpath: Giver et kort i ny og næ, men er ikke konsekvent.

 J. Cupitt: Vågner generelt for sent op, og er indtil da for mild.

M. Spurway: D\u00e4rlig i f\u00farste halvleg, men kommer efter det i anden.

RAILROAD TYCOON

Jonathan Low har en god opskrift på succes i dette brillante Sid Meier-spil.

Vælg Tycoon-level. Hver gang der kommer et nyt selskab, bruger du det største oversigtsbillede. Tryk shift+4, indtil du har rigeligt med penge. Du køber nu de nye firmaer og betaler al deres gæld. Da giver du dem en masse penge, og når deres aktier stiger i pris, giver det overskud på din side - du ejer jo firmaerne! Du vil hurtigt blive styrtende rig.

Når du bygger din togbane, er ruten Bruxelles-Lille utrolig god, hvis du bygger et Express-tog og et Limited. Du bygger nu signaltårne på alle skinnerne, og sørger for at hvert tog har lige mange vogne. Det skulle gerne resultere i et kæmpemæssigt overskud.

Hvis du har det problem, at du er kommet op på de 30 mill. du kan tjene i spillet, bygger du simpelthen bare en masse Powerplants helt tilfældige steder, og du kan igen låne penge.

LEGEND OF KYRANDIA

Vi har fået mange løsninger til Legend of Kyrandia, og fortsætter her med anden del fra Jonas Høgh...

Efter at du er gået ind i hulen for anden gang, skal du fra porten gå til: højre, op, højre, ned, ned, højre op, op, højre, op, højre, højre. Brug Moonstone på alteret. Tryk på din nyerhvervede lilla sten.

Flyv: 4 gange til højre, ned, ned, venstre, ned, venstre, ned, 4 gange til højre, ned, højre. Brug dit scroll til at få lavastrømmene til at fryse. Gå op, tag nøglen, gå ned igen og tryk på den lilla sten. Nu skal der flyves venstre, op, 4 gange til venstre, 4 gange op, 5 gange til venstre, ned, venstre, op, op, højre. Endelig er du ude i den friske luft!

Gå til højre indtil du bliver ramt af en gren. Snak lidt med Zanthia. Tag flasken. Gå tre gange mod venstre. Gå helt ned, helt til venstre og helt op. Brug dit scroll. Tag krystalkuglen. Smid scrollet. Gå tilbage til springvandet, sæt krystalkuglen på plads og tag noget vand. Drik det. Fyld flasken op, gå tre gange til højre og giv vandet til Zanthia. Gå to gange til venstre. Gå helt ned, helt til højre, op, høre og op. Tag et blåbær. Gå tilbage til Zanthia, som ikke læn-

BEAST III

og

for

Iv-

t i

rift

lei-

ing

per

de.

ligt

dd.

ge,

ris, du

bli-

er

od,

08

alger

ige ere

du

du

im-

er-

du

til

tter

nas for ga

ioi-

ire.

ryk

ed.

an-

dit

lat

red

Nu

an-

nge

op.

len.

imt

hia.

od

en-

Tag

Gà

sæt

tag

ken

giv

e til

ire.

Gà

en-

Vi fortsætter hvor vi slap:

Level 3: "Caves of Bidhur" Start igen med at ga mod højre. Skyd robot-terne, der river høvedet af sig selv. Fortsæt indtil du kommer til muren med grenene ud fra. Hop op på grenene, og brug dem som en trampolin. Hop op og skyd fuglefamilien. Hop videre og ga til højre. Gå ud over kanten og fortsæt. Pås på kuglerne og skyd IKKE fuglen, der er fanget i buret. Skub bordet helt ind i hulen og fortsæt selv heft hen til væggen. Skub nu bordet mod venstre, så KUN lige nojagtig venstre side af det stikker ud af hulen og er lige nedenunder det skydende hovede. Skyd nu KUN det højre ben af bordet og gå ud af hulen, uden af tage bordet med. Skyd nu også det venstre ben af, så bordet kommer til at fungere som en vippe, Og skyd det skydende hovede ned på venstre halvdel af vippen. Gp nu igen helt ind i hulen og skub vippen mod ven-stre. Placer vippen, så at hovedet er lige under site. Flacer oppen, sa in weekee e nige inker fuglen. Gå nu op ad stigen og gå ud over kang-ten til højre. Nu skulle du gerne befrie fugæen. Tag fuglen og flyv op til højre. Nu kommer du til en gigantisk kuglebane. Find ud af hvodan den virker, uden at bruge kuglerne til at forsøge med, og indstil kuglebanen, sådan at kuglerne falder ned på den överste platform. Loslad nu KUN fire kugler, Indstil kuglebanen, sådan at kuglerne lander på den midterste platform og loslad de sidste fire kugler. Flyv nu helt ned i bunden og flyv mod højre. Dræb fuglene, indtil du får hammeren. Flyv op på den overste platform. Stil fug-len fra dig og gå lidt ind under sojlen, men skynd dig ud igen. Gå nu til højre, forbi stenen, der faldt ned. Der skulle meget gerne ligge 3 kugler. Pla cer forste kugle op ad venstre væg. Placer den næste kugle, sådan så der er 4 cm. luft imellem kugle 1 og kugle 2. Placer den næste, så der er ca. 4,5 cm. luft imellem kugle 2 og 3. Brug nu hammeren og skyd på stenen, så den kommer ud på alle tre kugler. Skyd igen, så kugle nr. 1 er fri for stenen, og skub stenen forest, og sæt den fast. Sådan fortsætter du med resten af kuglerne. skyder du stenen videre mod højre, indtil du når muren. Skift kastestjerner. Hop op på stenen og videre op. Dræb end-of-the-level-monsteret, ved at skyde det i ojet. Fortsæt mod højre og tag kolben, der star på det sidste bord. Gå nu mod



venstre. Tag fuglen og flyv ned på den midterste platform. Flyv over de kugler, du selv har puttet ned i hullerne. Gå af fuglen og træd ned i blodbadet. Brug kolben på blodet og du er videre...

Level 4: Nosthomak

Start med at ga til hojre. Skyd flammekanonen. Ga videre mod hojre og ned af trapperne. Skyd IKKE den store kugle. Skyd alle flagermusene. Stil det lille bord ved siden af skabet. Hop op og tag hammeren. Skyd det VENSTRE ben af bordet, og skub det så langt du kan. Gå op af stigen og videre op af trapperne. Skyd 2 gange med kastestjernerne på kuglen og skyd med hamme-ren, indtil kuglen svinger så meget, som den kan. Hop op på kuglen og videre mod højre. Skynd dig at vælge kastestjerner og skyd kuglen, nar den kommer tilbage mod dig. Fortsæt mod hoj re. Nu kommer du til et stort spil, også kaldet 15-spillet. Du skal lose spillet for at få en fødekæde frem. Losningen er: kør først ned i det nederste bassin og tag den piggede fisk. Kor den op og sæt den af i overste højre bassin. Tag den mindste fisk fra overste venstre bassin og sæt den af i hojre bassin. Kor nu ned igen og tag den sidste fisk fra det lange bassin, og sæt også den af i det overste højre bassin. Tag nu den store fisk fra

Nu er der kun een fisk tilbage. Sæt den af lige i vandkanten i det nederste lange bassin og gå op på EXIT. Kravl op af stigen og ga mod højre. Ga ned i bassinerne, og hop KUN op, når du skal op ved kan-ten. Gå ned af stigen og ud i det lange bassin. Duk dig när fisken kommer När du er kommet over på den venstre side, går du ned af stigen hullet. Den store kugle er nu foran dig. Hop over den og ga mod højre. Du kommer nu til en

stor ovn. Gå mod højre og hop op på platformen. Skyd på ovnen med hammeren til den er skub-bet helt til venstre. Lad være med at skyde isblokken. Til højre hænger der en dims med lange pigge. Skyd på den 2 gange med kastestjerner, og derefter med hammeren. Når den svinger så megewt som den kan, vælger du hurtigt kastestjerner og skyder den, når den kommer imod dig. Den skal gerne falde ned mod venstre og dække hullet. Gå nu mod venstre og op ad stigen. Hop over kuglen og skub den ned i ovnen. Ga mod højre og skyd på det håndtag, der sætter fut i ovnen. Nu kommer der en flydende masse ud af ovnens bund. Det flydende er ikke sundt for din energi, sa hop op hvor handtaget til ovnen er, så du stadigvæk kan se isblokken. Når isblokken begynder at smelte, hopper du op på den, når den er lige ud for den platform du star på, og hop ned på den smeltende isblok og ind mod højre. Vent til den varme masse er blevet bla. Tag diamanten og gå mod højre. Stå under diamanten og den nye isblok, når du skyder den Diamanten falder ned i hovedet på dig, og du kommer automatisk til Level 5, hvor det sidste STORE monster er det eneste mellem dig og sej-

Tak til Micky K. Christensen.

gere er der! Nu skal du lave to potions: Den ene består af blåbær og safiren, den anden af topazen og tulipanen. Fyld hver af dem på en flaske. Skub lidt til tæppet i hjørnet og åben lemmen. Gå op og til højre, indtil du kommer til en smuk strand med en stor statue. Tag en af de røde blomster, og lav en potion af rubinen og den røde blomst. Du skulle nu gerne have tre potions - men husk! Du skal bruge TO flasker med rød potion. Åben lemmen igen og gå ned, ned, venstre, ned, ned, højre op. Sæt den gule og en rød potion op i de to huller - og tag resultatet. Put derefter den blå og den anden røde i hullerne, og tag den lille potion. Gå hen til springvandet og gå ned og til venstre. Tryk på den blå sten i din amulet. Gå efter dyret til højre. Drik din lilla potion, smut ind ad døren og giv ham æblet. Tag gralen udenfor og gå tilbage til stranden (bag lemmen). Her skal du smide alt andet en gralen, rosen, den orange potion og nøglen. Stil dig op i



pentagrammet og drik den orange

Gå til højre. Læg rosen på graven. Gå to gange til højre, og tryk på den røde sten. Brug nøglen i låsen og gå ind. Gå højre, op, venstre. Gå ind af den bagerste dør på højre hånd. Gå til højre og tag scepteret (det er der, men du må lede lidt!) Gå tilbage til foyeren. Gå ind af den bagerste dør på venstre hånd. Gå til venstre. Rod lidt i bøgerne og når du kan deres navne udenad, skal du trykke på dem, hvis forbogstaver danner ordet OPEN. Tag kronen. Gå ovenpå (op af den store trappe). Gå til venstre og op. Brug den gule sten på Herman. Gå forbi ham. Tag hammeren og spil grøn, hvid, guld og blå. Tag nøglen. Gå nedenunder til foyeren og brug nøglen i den store dør. Gå til biblioteket og ind i halvcirkelen. Rend lidt rundt i labyrinten, indtil du finder et grønt kraftfelt. Tryk på den blå sten. Gå op og to gange til venstre. Tryk på den falske sten og tag nøglen. Forlad labyrinten og brug nøglen i døren. Gå ind, og gem din position på diskette. Læg kronen i midten og scepteret til venstre. Gralen skal derefter lægges til højre. Når Malcolm er færdig, går du ind i rummet og hen foran spejlet. Tryk på den røde sten og...du har VUNDET!

OG TAK TIL:

Brian Iskov, Beder Micael Daerns. Frederiksberg

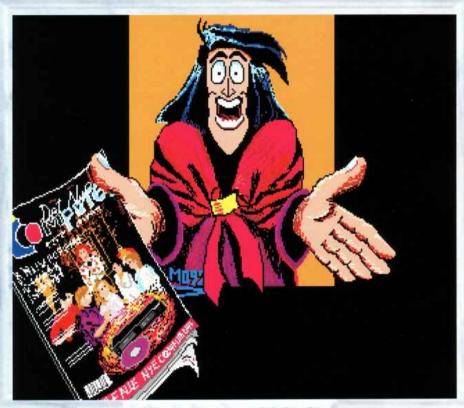
Karl Thomsen, Lemvig Ricco F. Madsen, Fierritslev Jesper Kristensen, Hjørring Jakob Nilsson, Østerbro Erwin Bak, Munkebo Og Karen Blixen

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til: Secret Service Det Nye COMputer St. Kongensgade 72 1264 København K.

GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



"Mr. Loke med blad"

Hermed erklærer jeg Gallery for genopstået. Vi har fået mange billeder tilsendt denne måned og viser her et lille udsnit.

Vi starter med førstepladsen som Mogens Olsen, Lundegårdsvej 20

4100 Ringsted
-har lavet. Helt ærligt kunne jeg ikke stå for at vores
eget blad kom med i Gallery. Jeg synes det er meget
detaljeret lavet og Mr. Loke himself er da også helt fin.
Så de første 500,- er på vej til Ringsted.

Nu skal I jo ikke tro at det er så ligetil at vinde i Gallery - bare man tegner noget med DNC - jeg vil udtrykke mig klarr og rydeligt....! Vi sætter billeder i, der oser af originalitet og det må da siges at være ret enestående at have en nordisk gud som abonnent...!

Næste billede i rækken er Collage 1 tegnet af: Ole Petterson, Æblevangen 4B 2765 Smørum

Her er vi ovre i det halvabstrakte i nogle superflotte farver. Faktisk var jeg i tvivl om hvem der skulle have

førstepladsen, valget faldt som I ved på Loke, men det var et tæt ræs mellem Mogens og Ole. Så selvom præmien ikke er på samme højde, er æren og prestigen i niveau.

Bjarke Olsen Kejlstrupvej 64 kld. 8600 Silkeborg

vinder de næste 100 danske skattefrie kroner med billedet "Bandit at 6 o'clock" som jeg synes har en god komposition og bevægelse i billedet og farverne passer også fint. Bjarke skriver at billedet forestiller enamerikansk Lightning som har fået dårlig selskab af en Me-109, hva' det så er for 'n størrelse?? Det ser i hvert fald ikke videre rart ud. Vi må håbe han landede sikkert.

Om landingen er mere behagelig med luftskibet i billedet "Fantasy World" kan vi jo kun håbe på. Det ser meget idyllisk ud med de små lammeskyer og den fersken-farvede horisont. Martin Nielsen, Lindevænget 97 8600 Silkeborg

sørger for at vi kom med ud på denne fantastiske tur og oplevede de store vand dråber.....lad os flyve igen...

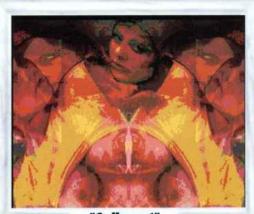
Vand er også hoved-ingrediensen i næste billede hvor vi ser et glas med sprudlende vand (sprite måske). Det er meget vellykket bortset fra én lille ting. Det virker som om boblerne på overfladen er flade og uden fylde. Det er synd for et billede af den kvalitet og er grunden til denne 4. plads.

Øv dig...Martin Silz, Dybbølsgade 22,5. 1721 København V

"Dizcos" og "Sleeping Smooth" er begge rolige og behagelige billeder lavet af henholdsvis Mads Vester, Kystvejen 22 8500 Grenaa

og Per Jensen, Kohavevej 8 Hyllinge 4700 Næstved

Efter sidste måneds eftersøgning af flere billeder til Gallery, har mange læsere sendt ind. Resultatet kan du se her på siderne.



"Collage 1"



"Bandit at 6 o'clock"



"Fantasy World"



"Kun til kanten"



Det

"Dizcos"



"Sleeping Smooth"

World of Commodore i Tyskland



Af Lars Jørgen Helbo

Rapport fra stor Amiga-messe i Tyskland

Tndtil 1992 arrangerede Commodore i samarbejde med firmaet Ami-Expo hvert år to Amiga-messer i Tyskland. Det foregik skiftevis i Berlin og Køln; men i foråret 1992 opsagde Commodore samarbejdet. Istedet ville man nu lave sin egen messe "World of Commodore". Her skulle alle firmaets produkter præsenteres, fra C64 over Amiga, CDTV, og PC

Messen foregik i Frankfurt am Main, i messecentrets hal nr. 6, og omfattede to etager i den kæmpemæssige bygning. Nederst var

"oplevelsesmessen" øverst "profimessen".

Praksis

Lad os sige det med det samme: Messen var en skuffelse! Problemet var den alt for store spændvidde. Hvem interesserer sig for alle Commodore-produkter lige fra C64 til Unix-netværk? Og hvilken udstiller viser produkter til alle disse maskiner? Som gæst måtte man derfor bruge alt for meget tid på at finde "ens egen maskine" mellem "alle de andre".

Opdelingen på de to etager løste heller ikke problemet. Dertil



var grænsen alt for tilfældig. På oplevelsesmessen så vi f.eks. "den perfekte kontorløsning", midt mellem hoppepude, Virtual Reality maskine og en stand fra den komité, som skal sikre Berlin de olympiske lege i år 2000. Sidstnævnte var iøvrigt messens største stand; men vi fandt aldrig ud af, hvad den skulle på en computermesse.

Commodore

Den største nyhed var uden tvivl Amiga 1200. På Commodores egen stand havde vi leilighed til at afprøve den, og her fik vi også en række interessante oplysninger.

Man fortalte os, at bade A2000 og A3000 i nærmeste fremtid vil udgå af produktionen. Amigarækken vil derefter omfatte A600. den nye A1200 og den nuværende A4000, som egentlig hedder A4000/40. Dertil kommer en ny computer med navnet A4000/30. Den får en MC68030 CPU; men er ellers identisk med A4000/40.

A1200 og A4000 har Kickstart og Workbench 3.0, A600 har 2.05 og for alle ældre Amigaer er den aktuelle version stadig 2.04. Der kommer en Workbench 2.1 som ren disketteupdate; men udgivelsen er foreløbig udskudt til foråret

I pressemeddelelsen forud for

messen stod, at man ville feire C64'erens 10 års fødselsdag. Det skete dog ikke den dag, vi var tilstede. I virkeligheden så vi på hele messen ikke en eneste C64'er. Men måske foregik festen i stilhed?

Andre nyheder

På hardware-området så vi et par interessante accelerator-kort. De vil blive nærmere omtalt i en kommende test; men det var ihvertfald værd at bemærke, at de billiøste 68040-kort nu koster under 2000 DM (ca. 8000 kr.). A4000 presser åbenbart priserne nedad.

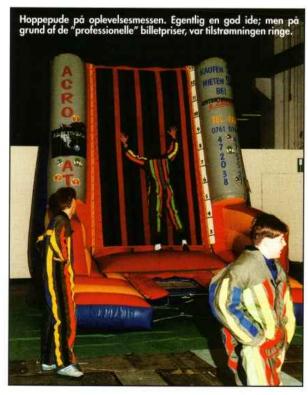
Et interessant software-produkt var Maxon Word. Et tekstbehandlingsprogram med DTP-kvaliteter. Teksten kan bl.a, formatteres i flere spalter eller flyde omkring et billede. Prisen på 299 DM (1200 kr) virker umiddelbart meget

Thalion

Hos firmaet Thalion så vi den nye version af flysimulatoren Airbus A320. Samtidig fik vi en lang snak om spilmarkedet, og her tegnede sig et ret sort billede.

Til januar kommer Lionheart. Ideen i spillet minder lidt om Turrican; men det er udstyret med en enestående grafik. Tre programmører har i et helt år udeluk-

.. fortsættes side 59





Amiga Warehouse - Finlandsgade 25 - 8200 Arhus N - Giro: 8 19 51 02

AMIGA COMPUTERE:

Amiga 5004/600 & 2000:	
ASDO Plus 1MB Chip, DS 2.0	3295.00
A500 Plus Cartoon Classic pakke	3995.00
A600 m. TV-modulator	2995.00
A600-HD (20MB) m. TV-modulator	4995.00
A600-HD (40MB) m. TV-modulator	5795.00
A2000 uden skærm	5995.00
A2000 m. 1084S tarve monitor	8290.00

Amiga 3800 & 4000:	
A3000 m. 52MB Quantum HD	13995,00
A3000 m. 105MB Quantum HD	15995,00
A4000 m. 68640 120MB HD & 6MB Ram	18995.00

CDTV:	
CDROM drev til Amiga 500	3995,00
CDTV m. 1 MB ram, fembetisning	5495.00
Separat tastatur til CDTV	895.00
CDTV Trackball	995.00

HARDDISKE:

Harddiske til A500 (se også	acc, kert):
Z ARS GARANTI PÅ GVP HARDDIS	KE
GVP HD500+ 52MB Harddisk	4295,00
GVP HD500+ 120MB Hardisk	6095.00
GVP HD500+ 213MB Harddisk	7495.00
SVP Simm 1MB	400.00

CHECKMING NO OF WORKS	-
Leveres uden HD	- Section 1
Supra XP500 SCSI KIT	2095.00
Boctec AT VIT	9495 00

delicale.	strike a	MINOR.			
A BUTTO	cards A	ZUUU.			
	-	mit dans	HAMME	****	

į	ARS GARANTI PÅ GVF HARDCARDS!	
i	V HOSAI Las SCSI Controller	

ipra Wordsync 105MB Quantum	4495,1
kyterne harddisk-kabinetter; sluse kabinet 2 x 5.25° cl. Stremforsyning, passer bl.a. të SyQuest	895,0
arddiske, lese drav; PMB Quartum LPS	2495.0
13MB Maxtor LPS	5995,
POMB Quantum	11500
The state of the s	

12895.00

400.00

3495.00

GVP HCB/0 120MB Handdisk GVP HCB/0 213MB Handdisk

GVP HCB/0 420MB Harddisk

Sopra Wordsync 52MB Quantum

GVP Simm 1MB Supra Wordsync 32MB

indre SCSI enheder:	
OMB Flogitical Drav, også alm. disk	3995,0

Harddiske med udskillelig dis	ik:
SyQuest 44Mill odskiftelig	3425,00
Syquest Cartridge 44MB	845,00
Syguest 88MB Udskiftelig	4595,00
Syguest Cartridge 88MB	1145,00
Syguest Rense san	325,00

lessus 2000 Controller 8/0 ora Worsteyn: A2000 ACCELLERATOR KORT:

GVP HC8/0 A2000

Detaflyer 2000 (IDE/SCSI) Dataflyer 1000 (IDE/SCSI)

Ext. accelerator/HO kort til Amig	an 500;
GVP A530 40MHz 68030 52MB	8995.00
GVP A530 40MHz 68030 120MB	10095.00
GVP AS30 40MHz 68030 213MB	13495.00

Acc, kort til m. SCSI til Amiga 2080:	A530 Chipae/4MB 60ns. HAM		2190
	Acc. kort til	m. SCSI til Ami	gu 2080;

uu,
6095,6
8500.0
14625,0

GVP 68040 kort 33MHz/4MB Ram Combo Chipal/4MB 60ns. RAW Combo monterionsbelle f. harddisk 295,00

Progressive 25MHz 68040 kort, OMB Progressive 25MHz 68040 kort, 4MB Progressive 25MHz 68040 kort, 8MB 17995 00 19595 00 Progressive 040 RAM 4MB Progressive 040 RAM 1MB 549,00

rogressive 25MHz 68040 kort A3000 13795.00 GRAFIKKORT & GENLOCK

dire innoill a delicool	
Video Digitizere:	
Digiview 4.0 Gold	995,00
Videon 3	3695,00
DCTV 24 bit også Framebuller	5250,00
1101010000 9000 9000 Tolking	The second second

Videoudstyr (se også Frame) ICO Ricker River III alle Amigaer DMI The Resolver 12475.00

24 Bit Videokort till A2000 & A300 DCTV (Video Paintbox) Harriquin 4000 44/B/32bit grafts GVP Impact Vision 24 (A3000) GVP Impact Vision 24 (A2000) OPAL Vision 22995.00 19375.00

Genlock LA500/A2000 GVP G-Lock, m. hydmixer III 495.00 4395,00 16250,00 Nervii Desistop Maste Nerici Imane Master 30500.00 Hartequen RocGen RG300 RocGen RG310 Plus 5800.00

MONITORER + TV TUNER

CBM 1084s I; Incl. kabel CBM 1960 Multisync (Ny model) 4495.00 Phillips CM 8833 II Philips VGA Monitor Philips SVGA Monitor 3895 (0) Flow 9040 12" Multisynd 9995.00 n 9070 16" Multisync Photos TV Tunes 795.00 Scart kabel fra Amiga til TV Scart omskitter , 2 scart-stik Montorfod MS1212 universe 249.00 Monitorfod AMS-101 universe 150.00

PRINTERE & TILBEHOR:

Printere:	Taxable 1
Canon BubbleJet - BJ10ex	2696,00
Canon Bubblelet - BJ20	4375,00
BJ10 Arkfader	745,00
CBM 1230 Amigs, O84	1695,00
CBM 1550C Amiga, C54	2995,00
CBM 1270 linker	1995,00
GBM 12240	4995,00
Citizen 224	2349,00
Citizen 224 Farvekit	649,00
Star LC20	1870,00
Star LC200 color	2660,00
Star LC24-200	3120.00
Star LC24-200 Color	3995,00
Laser printere alle mærker	Ringi
Andre printere alle mærker	Ringt
Bemærk: der feiger altid kabler	
ag driver med til alle verus printers	i.
Control of the Contro	

V.	Printer tilbeber:
(a)	Printerstand i reglarves plass
ľ,	Printerstand trådnet
l _a	A-SHANSONALII

rister papir.	
250 ark papir I endeless bener	
1000 ark Papir i endelese blaner	
2500 ark Papir i endelase baner	
2000 ark Miljepapir	

1 computer - 3 enhader

SAMPLER & SCANNER:

GVP DISSA Digital sound sample Amitech Sound sampler Haikvalitets mikrofon til die Samoler

12 A 16 bit Sampleys A2000/306 Sunrize Industries 12 bit sampler Sunrize Industries 16 bit sampler

ZYDEC nánoscannes	1899,00
Migraph OCR Software	RING
Faree flatbed scannere:	
Sharp JX-100 200dpl. 18bit	4995,00
Sharp JX-300 300dpt 24bit	28795,00
Epson GT 6000 600dpt 24bit	12499.00

4495.00

DISKDREV + DISKETTER

Diskotter:	
Amitech disketter v.100 atk.	495,00
Goldstar 3.5" mærkevare v.100 stk.	595,00
Noname disketter v.100 stk.	399,00
Diskettestationer/Floupy drev:	
AmiTech SilentDrive - NoClick	895,00
Internt A3000 Drev	690,00

Diskettestationer/Floupy drev:	
AmiTech SilentDrive - NoClick	895,00
Internt A3000 Drev	690,00
Internt A2000 drev	690,00
Internt A500 Drev	690,00
3.5" Eistern Drev	895,00
3.5° Externt ZYDEC diskdrev	675.00
3.5° Externt slimline Roctec drev -	
Kårst til murkedets hurtigste	#115,00
5.25' sksternt SuperSim diskdrev	1475,00

RocGen Genlock

RG310 Plus, fader for video og Amiga, mulighed for reverse genlocking (key effect) samt 2495. gennenført videoport......

RG300 samme kvalitet som RG310+ men kun med fader mulighed for Amiga signalet

41-

de

iil-

ar De m-

ald ste

000 ser

ukt

nd-

te-

es i

g et 200 get

nve bus

nak

ede art

om ned

oroluk-

2 59

1595.



Interserien har solidt indtaget markedet som de danske programmer der bruges af alle. Nyeste skud på stammen er databasen Interbase, med mange avancerede søgefunktioner...



45.00

270.00



Kun.....

0.-

Produkter ialt:

Forsendelse:

+ 35Kr Beløb ialt:

0,-

Derfor er Amiga Warehouse anderledes:

Vi giver dig op til 2 års garanti på udvalgte produkter Vi giver dig 8 dages returret og 30 dages ombytningsret Vi lagerfører altid mere end 2000 produkter til din Amiga Hvis du kan finde et af vore produkter billigere matcher vi prisen.

Gælder varer annonceret i dette blad, der lagerføres og ikke er på ophørsudsalg. Gælder max 14 dage fra fakturadato



Selvfølgelig behøver det ikke at gå så galt, men er uheldet alligevel ude, klarer vores autoriserede Commodore værksted enhver Amiga reparation. Ring og hør.

AMIGA WAREHOUSE FORRETNINGSPOLITIK:

KUNDESERVICE: Du kan kontakte vores teknikere på 86 f.6 f.1 11 for teknisk support fra kl. 11.00 til 17.00 på hverdage. Oplysninger om forsendelse, leveringstid, aktuelle priser o lign. får du på 86 f.6 f.11. OMBYTNINGSVÄRER: Ønsker du at ombytte et produkt, ringer du på 86 f.6 f.1 11 for godkendelses. Varer uden godkendelses nummer (GNRP) modtages ikke. For at en vare kan ombyttes, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning samt være retrumeret inden 30 dage fra fakturadato. Defektev være kan ikke byttes. Ved ombytning til anden vare, tillader vi os at beregne op til 10% af varens salgspris for ombytning. Sperg efter nejlegtig pris.
RETURVÄRER: indtil 8 dage efter fakturadato kan du returmere en vare, og få pengene retur. For at en være kan returmeres, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning. Defekte varer kan ikke returmeres. Ved returmering tillader vi os at beregne op til 10% al varens salgspris for kargering. FORBEHOLD: Softwære kan kun returmerskombytes, såfremt piomberingen er ubrudt (plomberingpå forlangende). Priser og specifikationer kan ændres uden varsel.

BE	ST	ILL	IN	GSL	_151	E
CONTRACTOR OF STREET	a live of a	NAME OF TAXABLE PARTY.	and the same	STREET, SQUARE,	- AP - BOOK	1000000

Kunde nr:	-			
Navn:				
Adresse:				
Po og by:				
Land:				
Tif. nr:				2
Betaling:	O Check	O Efte	erkrav	
Produkt:		Ant.	Pris	Total
		_		
		_		
		_		

areho	use	kata	log
Inden	lands	forsend	elser

vægt u-ang.	2011
Vægt over 5Kg.	64Kr
C Efterkray	+ 17Kr

Ved forudbetaling: Læg porto til varens pris

Tilbud gælder fra 311292 til 280193 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.

W

Værdi



Benyt bestillingskuponen på første side eller ring på tlf. 86 16 61 11 mellem 10 og 17

375.00 365.00

405 200

150,00

575.00

1895 60

2595,00 2495,00

575 00

4695 00

2250.0

1501

2175.00

4495 00

5150.00

Diskette tilbeheit	
Diskettrbox 3.5° 10 utv.	25,00
Diskomebox 3.5° 40 stk.	55,00
Diskettebox 3.5" 100 stk.	55,00
Diskuttebox 5.25° 100 stk.	65,00
Posso 3.5" Diskette Rack 150 str.	189,00
Posso 5 25" Diskette Rack 150 stk.	169,00
500 stk. disk labels i endelese baner	150,00
3.5" rense diskette	59,00
5.25" rense diskette	59,00

MIIS & INVSTI	CW-
Stavhadto til A2000 i kunstlader	99,00
Stavhame til A500 i stof	88,00
Stevhams til A500 i regtervet plast	95,00
SafeSkin til A2000 keyboard	175,00
SateSkin til A500 keyboard	175,00
praximites of nureliterarehb	

Mus, Trackballs & Tilbeher:

Beetle Mus. Forsk, farver 225,00 Champ Mouse - Del use hires mus 375,00	
Joymaster aut. omsk.mus/Joy 229,00	
Muservätte 38,00	
Original Commodors mus 395,00	L
Zydec mus 195,00	
ACAMPAC.	

Joyatick	
3m fortangerkabel til jøystick	95,00
4 Spiller adaptor til jøystick	119,00
Joymaster Aut. omak. imellem mun/Joy	229.00
Lyspistni med 2 spil.	595,00
Quickshot-127 Startighter sat	499,00
Quickshot-128 Maverick	225,00
Quickshot-129 Flightgrip	148,00
Queckahot-130 Python	148,00
Dolckshot-131 Apache	95,00
Quickshot-155 Aviator 1	345,00
Suncom "Tastatur" joystick	137,00

Wico Bathandis	195,00
Wico Redball	195,00
Wico The Boss	148,00
Zipstick Pro. med autofire	298,00
Advanced Gravis er verdens bedsteff!	
Switch joystick, programmerbar,	

RAM & RESERVE	DELE-
pessor box.	560,00
meres til f.eks fly simulatorer. Der medl	
Mousestick, kombinent joystick og mu	s, kan program-
autofire, variabel fastfied i grebet	285,00
Switch joystick, programmerbar,	
Advanced Gravis er verdens bedsteff!	

RAM udvidelser til A500:	
512Kb RAM udv. m. ur, bat, og afbr.	
Baseboard A500 4MB (u.RAM)	
Baseboard A500 4MB (4MB RAM)	
MaxiMem 512KB	
Maximum 1.8MB incl. gary adaptor	- 3
Supra RX500 m 1M8 optil 8MB	- 3
Supra RX500 m.2MB optil 8MB	-6
Megachio få 2MB ChipRam incl. Agrius	-

RAM advidations till A2000

	Golden Image 2MB op \$5 8MB
	Supra 0/8 MB ramkort med 2MB
	GVP 0/8 MB ramkort udge RAM
	GVP 2/8 MS ramkort med 2MB
è	Megachip få 2 M8 chipram incl- Age

ProflAM 3000, max 54MB

GVP Simm 1MB
GVP Simm 2x4M8(8M8)
512Kb till Maximom, Supra A2000 oak
1MB i 4x1MB til Supra RX500
1MB 4x250kb til Supra RX500
2MB ti A3000

Reservedele, diverse kredse:

0	Fat Agnus
10	Denise.
10	ECS Agnus
0	ECS Denise
	68000 processor
	Kickstart 1.2 eller 1.3
	68882 25MHz Math Co-processor
0.1	ACCOUNT OF THE PARTY OF THE PAR

Original Amiga 500 Kawai Keyboard ada Supra XP500

DIVERSE:

Emulatorar til A500:

Ring 599,00 1399,00

1295,00

1875,00 949.00 1748,00

2250,00

2495,00 300,00 3995,00

Dagsprisi Dagspris

54 E	mutator II
AT-U	nce Board A500
AT-0	nce plus A500
GVP	16MHz AT-kort til HD500+

Emulatorer III A2000 64 Emulator A-Max II+ Macintosh Emulator

AT-Once Adaptor A2000 CBM A2386 16 MHZ 386 AT-kort/HD dray

ds med Midt in/out

Dr.T Phantom (Midi & SMPTE) Datic DeLuxe Midi Interface 2 sty midicables

Medellier.
Catal ink 2000 MNP5 internt modern
Datalink Exp. MNP5 eksternt Modern
GVP PhonePak VFX, Fax, V Response m.m.
2 ÅRS GARANTI PÅ BIJE SUPRA MODEM
Supra 2400
Supra 2400+ v426is, MNP5 (9600)

Supra 9600 v32, v42bis, MNP5 (38400)

-6. Supra 14400 v32bis, v42bis SR Fax modern 2995,00. Demærk: III alle vore moderner medlelger offine kahler samt et PO mode

.00	Divorus hardware:	
,00	AmiTech Kick-omskitter A500	2
(00)	A10 CBM stereo haittalersæt med forst.	4
.00	Action Replay MK III m. Dansk manual	1
.00	DKB Multistart omskifter A2000	-
	Multiplayer kabel 10m	1
	ZYDEC stereo forst /HT med volume kont.	
200	The second secon	

TEXTBEHANDLING & DTP

Desktop Publishing:	2015
Pagestream 2.2	1950,00
PixelScript	995,00
Professional Braw 3.0	1495,00
Professional Page V3.0 Dansk	2395,00
Pro. Page Template/Design guide	449,00
Tekstbohandling:	
Contraction of the contraction o	695.00

Word Perfect 4.1 Word Perfect Library GRAFIK:

0	Billedbehandling:	
	Art Department	
	Art Department Professional III	
0	ADPRO Conversion pack	
10	ADPRO Sharp JX-100 scan	
0	ADPRO Sharp JX-300 scan	
	CineMorph, Morphing software	
	Image FX / GVP	
0	Morph Plus, rippies, moorh, DVE	

InterWord VES DK TransWrite 2.0 VizaWrite DK

image	Finder	
Scene	generator	
Scene	ry Animator	

1395.00

875.00

825.00

1825.00

1495,00 1495.00

2395 00

395,00

		100 11011
	Ray-Tracing & Animation:	
	3D-Professional	1495,00
0	Date	895,00
0	Design 3D	495,00
0	DigWorks 30	675,00
0	Draw 4D Professional	1750,00
0	Imagine 3.0	Ring t
0	Pixel 30 professional	095.00
	Real 30 2.0	Ring I
8	Sculpt 3D XL	895,00
٠.	Sculpt Animate 40	2995.00

Sculpt Animate 40 JF 795.00 Tenne & An Animagic Animation Studio 838.00 DeLuxe Paint III DeLuxe Paint III Densk manual til ovennæv 150.00 495,00 295,00 DeLuxe Paint IV 895,00 Digipaint 5.0 895.00 My Paint Spectra Color TV-Paint Professionel 24Bit Paintboo

Kan leveres til de forskelige tramebuttere The talking Coloring Book

TIDEO.		
Multi-media:		
Amiga Vision	1495,00	
CanDo V1.6	750,00	
CanDo: Pro pak 1	195,00	
HyperBook	649,00	
MediaShow	795,00	
Scala Multimedia 200	4995,00	
Showmaker	2425,00	

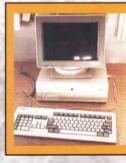
Video software:	
Broadcast Titler III (PAL)	1950,00
Broadc Titl.: Font enhancer	949,00
Elan Perlonner	748,00
InfoChannel	14900.00

Zvdec

Ekstern Diskdrev	675
Håndscanner	
Zy-Fi højttalersæt	
Zydec mus	
Megaboard A500	
Megaboard A500+.	
Megaboard A600	990.

Amitech Kvalitetsprodukter

/ Illittooli itvantotopiot	duittoi.
	749.00
AutoKick	
Maximem 512K	
Maximem 1.8MB	
Amitech disketter	



Amiga 4000

2MB Chipram **4MB Fastram** 120MB Harddisk 68040 Processor 256,000 Farver 18.995.-

GVP G-Force 030 Verdens hurtigste!

- G-Force 030 leveres som 25, 40 eller 50MHz. Med et 50MHz kort får du z PP&S 040 kort.
- Verdens hurtigste SCSI controller.



- Med 240MB disken opnås overførselshastigheder på
- Kan leveres med HD fra 52 til
- Nem og hurtig montering af RAM når du har brug for mere end de medfølgende 4MB (25 Mhz: 1MB). Kan udvides helt op til 16MB.

25MHz 6.095.00

GVP HD 500 + Harddisk + Ram

- Leveres 100% kereklar, med Workbench Installeret
- HD8 kan leveres med Quantum (lynhurtig - 12 ms.) 52, 120 eller



- 213 MB Maxtor harddisk. Nem og hurtig montering af RAM - 2. 4 eller 8MB FAST RAM
 - A500-HD8 leveres med egen stremforsyning og belaster ikke din Amiga 500 strømforsyning forhindrer derfor ikke andre ting (fx. 68030 kort) i at benytte den.

GVP Impact Vision Broadcast kvalitet!

- 24Bit Realtime Frame Grabber. Indlæser 24Bit billeder fra levende videokilde, fx. kamera eller bånd.
- 24Bit Frame buffer (display). Viser 24Bit billeder fra fx. Caligari



- **Analogt og Digitalt Genlock**
- Composite ind/ud Y/C ind/ud RGB ind/ud, 15.625kHz eller 31kHz
- Flicker Fixer, også på 24Bit
- Overscan i 768 x 566 punkti Picture In Picture funkti
- Mulighed for Betacam ind/ud Scala IV-24, Macro Paint IV-24 og
- Caligari IV-24 medfolgeri

GVP DSS8 Sampler

Real-time 2 kanals oscilloskop og spectrum analyzer. Software styret indgangsfølsomhed på mic/line. Lydeffekter, bla. ekko, rumklang. Save i Sonix, IFF eller RAW format,



AW pris 795,00

GVP I/O Extender

- 2 highspeed seriel porte
- 1 parallel højhastigheds port. Et must for alle Sysop's

Ring og få tilsendt brochure.

AW pris 1850.00

FOUTO C C	Line.
Video Director	1525/00
North Video tools on top Scale 360 Home Titler Scale Video Titler Scale Muth Media 200 The Director 2:0 The Director toolkit TV Stoart 2:0 TV Text Professoral	895,00
	649,00
	225,00
	775,00
Scala Multi Media 200	4995.00
	2495,00
Scala 500 Home Titler Scala Video Titler Scala Multi Media 200 The Director: bookst TV Shows 2.0 TV Text Profesional	1659,00
	995,00

FONTS & CLIPS:

Clip art disks:	
Animal Soficios	525,00
Aschitectural Design Videoscape/T Silver	275.00
Cassic Soft Clies	525,00
Gold Disa Clip Arts	449,00
Collectors Suff Clips	525,00
E-Clips II	549,00
Future Design Videoscape 3D/T.Silver	295,00
Human Design Videoscape/T.Silver	275,00
Imagine: Mag master	525,00
Imagine: Surface master.	275.00
Interiors Design Videoscape/T.Silver	275,00
People Soficips	525,00
Pro Citos	395,00
Screenmaker 2.2 (24 bit video tuggrunde)	495,00
Starfields	449,00
Stone Textures I	395,00
Texture City Pro 60 2481	1495.00
Texture City Pro 15/1 248ft	725.00
Taxture City Pro 15/1 24Bit	725,00
Texture City Pro 40 HAM	725,00
Texture City Pro 40 DCTV	725,00
Tiles Textures II	395,60
Wings of War (Turbosilver)	549,00
Fontamt, bitmap & vektor:	
Brown: Till: Fortpack 1	949,00

Zuma Fonts (1-2-3-4-5-6) stu. MUSIK PROGRAMMER:

575.00

749.00

750,00

295.00

349.00 449,00

575,00

405.00

CARE

DynaCADB

PRO-Board Professional 2.0 PRO-Net Professional 2.8

InterBase DK SuperBase Personal DK SuperBase Professional 3

SuperBase Professional 4

Argebra Plus 1 Argebra Plus 2

Math Blaster Plus

Discrete Matt

Math Talk Math Talk Fractions

Carfig (kansels regnskab)

Kara Animfonts 3

Kara Fores Headlines

Kara Fonts Headlines 2 Kara Fonts Subheads MI Fonts 1.1 (PPAGE) MI Outline (PDRAW)

Personal Font Maker Pro Fonts v1 Professional

Pro Fonts v2 Decorative

Pro Video Plus foot set 1

Pro Viceo Pitts font set 1 PS font pack 1 PS font pack plus PS font pack A Postcaript

The second secon	
MIDI SEQUENCERE:	
Bars & Piges Professional	1975
Bars & Pipes: MusicBox A	295
Bars & Pipes: Rules for tools	296
Bars & Pipes: Internal Sounds kit	475
Barra & Piges: Creativity Kit	525
Bars & Pipes: Super Jam Amiga	849
Bars & Pipes: Multimedia Kit	475
Bars & Pipes: Pro Studio Kit	525
Dr.T Level II KCS 3.5	1995
Dr. T Tiger cup	795
MIDI Recording Studio	375
Steinberg Pro24	1995
Stereo Master	406
ANDRE:	
AudioMaster IV	695
Decuse Music Construction Set 2.0	775

PROGRAMMERING:

DIVERSE	
SASALattice C ++	949,00
SAS/C Compiler VB.0	2665,00
SAS/C Compter V5.10	1875,00
Reco++, m. Compiler	1045,00
Metascope disbugger	649,00
HISoft Basic	295,00
Devoiac 2 Assembler	295,00
Cape BBK v2.5	595,00
AssemPro	549,00
Exty Amne	479,00
Areoc	250,00
Armos 3D	449,00
Armos Compiler	399,00
Amos The Creator	695,00
Amiga-COMAL 2.0 Incl. compiler	395,00
Programmerings-aprog:	

	1111
395,00	Otto
695,00	litte
399,00	
449.00	Ko
250.00	Inte
479.00	Sky
549.00	500
595,00	Ko
295,00	Cro
295,00	Dos
649,00	Mig
1045,00	
1875.00	
2665,00	Ku
949.00	Prin

1675,00

integrane	do	801	WATE	pakke
Office (GD)				
Interoffice				

Kommunikation; Intertalk
Intertalia

or Software:

ss DOS v5.0 m:CressPC 2 Dos (AmigwAtan/MS-Dos) praph OCP, Telestgendkendelse

inct D 2.0 Guarterback VII.0 Ouarterback Tools 1.5 Syncro Express II m. Hards

bile Domain Diskotte

Fred Fish, Panorama, Toag, Faugh, Tathin RPD. Amous, Auge, Chiron Conseption o Public Domain Disketta - 3.5* Public Domain Disketta - 3.25* Public Domain Katalog (3 disks)

OBSI Postonfressig min. 10 stk

395,00	Ami Allignment syste
395,00	Doctor AMI
450,00	BAD.
425,00	Contaur World Atlas VI
195,00	CygnusEd Professiona
349,00	DiskMaster V2.0 OS 2
525,00	Directory Opus
450,00	Distant Sum v4.1
-	Power Packer Pro 4.0

Workbench Mngmt. System 395.00

Rom Kemal Ref. Devices OS2.0 Rom Kemal Ref. Libraries OS2.0 Rom Kemal Incl. & Autodocs OS2.0 Rom Kemal Hardware Ref. Manual OS2.0 449.00 User Interface style guide Using Arexx with the Amiga 675,00 525,00 **CDTV TITLER**

Arraya til andet end anil

Bøger på engelsk

Amiga for BeginnerS

Amiga Graphics Inside & Out Amiga Machine Language Eksempel disk till oversittlende

Amiga More Tricks & Tipe

Amiga Programmers Guide Amiga Tricko & Tips Elementary Amiga Basic

Imagine Companion Pro Result med DesixePaint

Pro-Result ment beauter in Leverus incl. 2 eks. disk'ts Mapping the Amiga Music Through Mids Official Des 2.0 Companio

RING I

549.00

649 OC

425.00

449.00

649.00

Tegne Male Bog m.Program Grafik & Musik m. disk

Advanced Armiga Basic Armiga 3D Graphic Prg. et Basic Armiga Applications Armiga C for Beginners

noel diek til overstående

Exsemple dask till overstaende Amiga Desktop Video Guide Amiga Dos Inside and Out OS2,0 m.disk Amiga Dos Quick Reference

199.00

115,00

95.00

175 00

60,00

99.00

200.00 115,00

175.00

199.00

299.00

50.00

249.00

299.00 349.00 349.00

299,00

249.00

VI ferer alle COTV titler Ring og her om priserne

Grøn Serie 99 kr. stk

Airborne Ranger

449.00

449 00

DrT X-DR

Stereo Master

Broadcast 3D Fonts

Compugraphic Decerative serie Compugraphic Designer serie Compugraphic Video serie

Communication Publisher serie

ompographic foot Pack

Beach Volley Chase HO Cisco Heat Cluedo Master Detective Dark Man Deuteras Die Hard II Dragon Ninja Godfather Int. Soccer Mayday Squad Midnight Resistance Navy Seals Nightbrood Movie ool of Radiance Renenade Rogue Trooper Shinobi Simulora Space Gun Speedball II Typhoon of steel (\$51)

Blå Serie 199 Kr. stk

Tintin On The Moon Teenage Queen, North And South Fire And Forget, Hostage

W.C. Boxing Manager Squash, Manchester United

International 3D Tennis, Crazy Cars II, Italy 90

0 0 0

Armour-Geddon Flight Of The Intruder Heimdall Leisure Suit Larry 2 Microprose Golf Thunderhawk Wolfehild

Syquest's nye fremragende 88MB harddisk med udskiftelig disk giver dig al den plads du han brug for til små penge. (prisen er på intern A2000 udgave)

88MB Syquest drev u. disk 4.595.-

88MB Syquest disk

.1.145.-Indbygning i ekst. kabinet

1.895

2250.

V-Lab Amiga 2000 & A3000

Realtime 24bit
Frame-Grabber farvebilleder
fra enhver videokilde. Kan
grabbe sekvenser direkte til
harddisk (tempo afhængig af processor/Harddisk)

2795,-

ring og hør nærmere



MegAChip A500/A2000 Få 2 Mis Chip på din Amigal



GVP Hardcard HC8 Verdens hurtigste!

- · Lynhurtig SCSI II DMA Controller
- Overfører over 1.2 MB i sek.
- Kan leveres med HD fra 52 til 420MB
- Kan udvides helt op til 8MB ram.
- Accelerator & HD 1.5 gang hurtigere end Amiga 3000

IMPACT A530

Kan leveres med HD fra 52 til 240MB Nem og hurtig montering af 32 bitram. Plads til 1,2,4 eller 8 MB



GVP PhonePak A2000/A3000

- TeleFax, Telefonsvarer og Volce-
- Response system i ét! Send/Modtag Fax beskeder.
- Optage/Afspille tale gennem telefonen. Interaktivt Voice-Response system.



GVP G-Lock Genlock

- Software kontrolleret, med komplet ARexx og CLI interface. Lydprocessor med to indgange(med
- mulighed for mix)
- To composite video indgange, eller en Y/C (S-Video) input.
- Samtidig composite, Y/C (S-Video) indgang, Mulighed for Transcoding, RGB udgang der, via software, kan skifte til YUV (M-II/BetaCam).
- Specielt farve filter kredsløb til special
- Fungerer som en softwarestyret RGB splitter til brug med Digi View eller an

dre digitizere. Chock: 4.495.0



Tilbud gælder fra 311292 til 310193 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.

Vi har fundet en hel masse spændende produkter frem som vi nu sælger til rene spot priser

Hardware:

· id. dird. o.	
A-Max II , Macintosh Emulator	
 Aviator Joystick, joysticket formet som et rat, perfekt til flyfbil simulationer. 	
Baseboard, 4MB Flamkort til Amiga 500 uden ram kredse.	675,
CBM A690 CDROM drev til Amiga 500, 500+	2995
CBM 64, ja den garnie brødkasse lever endnu!!	595
DMI Resolver, 60 MHz grafik kort, oplesninger op til 2048 x 2048.	6995
Fusion Forty, 68040 kort. m.4 MB ram.	10000
Goldstar 9 nåls printer, 160 cps endeløse baner eller enkelt ark	
GVP 286 kort til installering i Amiga 500 HD.	1695.
GVP G-Force 68040, 33MHz workstation power, 4 MB ram, 25 Mips.	
Hitachi S/H Kamera incl. Digi-View 4.0 Gold, komplet digitizer udstyr.	2495
 Kawai MS710 Keyboard, Midi keyboard m. tromme computer & 576 lyde 	1250-
Malibu SCSI Controller, komplet SCSI Controller til Arriga 2000.	
Nec P2+ 24 néls printer, en af markedets mest anerkendte printere	2495.
Nexus SCSI Controller, Komplet SCSI Controller til Amiga 2000	895
Philips CM8833 If monitor, passer perfekt til alle Amiga'er.	2095,-
Philips TV-Tuner, 12 faste kanaler, med ekstra antenne indgang	695
Progressive 68040 kort / A2000 u. ram. performance 20 mips.	12500.
Progressive 68040 kort / A3000 u. ram, performance 20 mps.	11500,-
SEGA spille konsoller, incl. 2 spil.	500,-
STAR ND 10, 9 nåls printer.	
STAR LS-08 laser printer, 2 MB ram og Postscript indbygget.	12000
Supra HD 500 kit, SCSI II controller til Amiga 500.	1595
Supra Hardcard (A2000), incl. 32 MB Seagate hardisk.	
- Supra Ramkort til Amiga 2000, incl. 2MB Flam.	
Videon Digitizer, perfekt digitizer til alle Amiga modeller	
Coftware:	F-16

Cygnus Editor 2, sidste nye version af verdens mest brugte tekst editor. Comal . Arnga versionen af det verkendte programeringssprog	495,-
DeLuxe Paint II, det gammel kendte tegne program	95,-
Disk Master V 2.0, lækkert fil koplering system (2.04 kompatibelt). Instant Music, komplet musik program.	325,-
Imagine Companion, bogen der går for at være bedre end selve manualen	195,-
Superbase Professional 4, den tunga ende af database programmer, kan ALT	1375
Texture city, 4 forskellige versioner, 24 bit textures	500,-
The state of the s	2001

Derudover har vi fundet enkelte brugte varer frem fra vores butik/lager:

Brugt Hardware:

NB:Kun 3 mdrs. garanti	
CBM A590, den originale Amiga 500 harddisk fra Commodore, m. 20MB	1595
CBM A590, den originale Amiga 500 harddisk fra Commodore, m. 32MB SCSI	1995,-
CBM XT-kort, Incl. PC-drey, installations disketter og MS-Dos	800,-
• GVP A3001 Accelerator kort, 28MHz, 68030/68882 + 4MB ram	5959.
Kawai K4 Synth, Kawai's MiDl flagskib, multitimoral.	8000,
NEC P60 S, 6 sider/min, foldt med PostScript, 2MB Ram	15000;
Profex CTV 1490, 14" tv m. monitor indgang	1875,-
 Viking Moniterm: 20* 4 gratoner 1280 x 1024 incl. skæmmkort (perfekt til PPage) 	9000.





















- Fuld broadcast 24bit
- / Incl. paintbox software
- / Incl. præsentations software
- Hot key
 - Verdens første 24bit spil
 - Mulighed for opgraderinger bl.a. Roasterchipsæt

Öpalvision 9.995.



- 24 Bit video Framebuffer
- 24 Bit video Framebuller 736x566 24 Bit video display Video Paintbox Software Ekstern (= Alle Amigaer) 24 Bit Video Digitizer

- 24 Bit's realtime animation.

DCTV. 5.250.

SupraModem 2400. - Alsidigt eksternt modem til alle formål.	795,-
SunraModem 2400.	1295,-
Som Supra 2400 men med MNP5 og v42bis protokoller. SupraFaxModern 2400. Som Supra 2400+ med MNP5 og v42bis samt SR-FAX!!	RING!
SupraFaxModem 14400 SR Fax	2995,-
SupraModem 9600	5295,-
SupraRam RX500 1Mb 1295,-	
SupraRam RX500 2Mb 1875,-	
SupraRam 2000 2Mb	
2Mb til RX500 1036,-	



INDEX:

Ancient Art of War in the Skies Castles II Comanche: Maximum Overkill Cool World. Gobliins II Humans Indiana Jones IV Lethal Weapon Nigel Mansells World Championship Shuttle Sim Life TV Sports Baseball TV Sports Boxing + Shorties

De anmeldte spil er venligst stillet til rådighed af Skandinavian Entertainment Software, Fun Ware, InterActivision, og diverse engelske softwarefirmaer.

Ocean





Amiga: Mel Gibson i pixeludgave.

Polkene fra Ocean vil gerne bilde os ind, at det her spil har en helt musse at gøre med Dødbringende Våben-filmene. Dem alle tre på En gang, altså.

Den påstand er en tyk, fed logn. Lethal Weapon ligner ikke biografsucceserne ret meget mere, end Project-X ligner Snehvide og de syv små Dværge. Danny Glover og Mel Gibson poserer godt nok på forsiden af æsken, men de to pixelbørger i selve spillet minder ikke ret meget om nogen af dem. Den ene er vist nok lidt mørkere i huden end den anden - så det må være ham negeren, selv om ligheden er minimal.

De to computerfigurer får ingen chancer for at arbejde sammen på de mange baner, de skal skyde og springe sig igennem. Faktisk ser de kun hinanden i omklædningsrummet, hvor du kan vælge, hvem du vil tage med på arbejde. Riggs sparker hårdt, men Murtaugh skyder hårdere, så de fleste vil nok vælge Murtaugh - trods alt.

Fem sager, hver med 2-3 baner og en obligatorisk led satan i enden, venter på at blive opklaret. Og det er ikke den slags opklaringsarbejde, hvor detektivhat og fingeraftryk spiller de vigtigste roller. Murtaugh og Riggs opforer sig nærmere som amerikanske soldater i Vietnam!

Dødbringende Addams

Men sjovt er det, også selv om lighederne mellem spillet og filmene til tider er svære at se, andre gange umulige at få øje på. Mest af alt minder Lethal Weapon om Addams Family - nu er hovedpersonen bare blevet udstyret med en pistol og kæmper mod forbrydere i stedet for pingviner og forvoksede fugleunger.

Hovedspriten er uhyre mobil og danser hurtigt og præcist efter dit joystick. Løb, ind af døren, op af stigen, hop, duk, skyd, skyd, skyd, skyd... Bære ikke for længe ad gangen, for ammunitionen er begrænset, og de mest vilde ender hurtigt med en tom skyder og en masse huller i luften. Så er nærkamp den eneste mulighed. Metoden er den samme som med skyderen - tryk på den lille røde knap - men nu skal man bare være lige ved siden af fjenden for at ramme. Til gengæld

sparer denne fremgangsmåde på krudtet og kugler-

Sådan går det lige på og blodt scrollende i en velafstemt blanding af platform og plat vold. Banerne er ulyre afvekslende og ondt og udfordrende designet, og din sprite bliver udsat for lidt af hvert - lige fra klatreture på usynlige stiger for at redde sig et ekstra liv, over ætsende svømmeture i suvernent bølgende syrevand, og til halsbrækkende udflugter hængende i armene under stramme stålwires.

En værdig udfordring

Modstanden er hård og bliver tit sat ind på de mest overraskende tidspunkter, og en dod fromand bliver ved med at være dod - selv hvis du scroller videre og vender tilbage senere. Som en ekstra luksus er det endda muligt at skyde fjenderne, endnu for de er kommet ind på skærmen, hvis man ved, de er der. Dine modstandere tager sig dog summe frihed, så af og til kommer Stinger-missilerne susende i rasende fart ud af den blå luft i kanten af skærmen. Så gælder det om at få hovedet ned mellem benene, hvis man ikke vil have det skudt af.

Naturligvis kan din sprite holde til en hel del, for han mister et liv, og selvfølgelig har han flere af dem. Mindre selvfølgeligt, men uttrolig professionelt, får du en kode, hver gang du har gennemført en mission, så du ikke altid skal starte forfra. Samtidig indeholder koden oplysninger om eventuelle ekstraliv og magasiner. De tre første såger kan tages op i vilkårlig rækkefølge, mens de to sidste først melder sig senere.

Lethal Weapon lugter ikke af Danny Glover og smager ikke af Mel Gibson, men det er svært, sjovt og dygtigt designet. Et hir kan stadig skrues sammen af de allerældste suppeben, bare skruerne sidder stramt nok. Og det gør de her.

Jakob

AMIGA



Figurerne er små og velanimerede, selv om de ikke ligner filmskuespillere, og bagggrundene er afvekslende og djævelsk omt designet. Vandet i havnen og pisset i kloakkerne er en grafisk nydelse, lydeffekterne er valgt godt, og de forskellige musikstykker passer perfekt til sådan et umiddelbart actionspil som dette. Joystickstyringen er frugfri, banerne er udfordende (nogle få på grænsen til det geniale) og koderne og de ekstra liv er med til at forkænge underholdningen. Lethal Weapon er måske lidt for svært for nybegyndere, men et sikkert køb for alle andre platform-elskere.

Grafik Lyd Gameplay 92% 90% 93%



GOBLINS 2 Coktel Vision



h ak! Oh ve! Kong Angoulafres søn er blevet kidnappet af den ædende onde (og dunstende) dæmon Amoniak, der har i sinde at gøre ham til sin hof-nar!!! Nu er kongen imidlertid temmelig desperat, for i hans uendeligt dybe sorg har han tilkaldt to tåbelige goblimer (han gjorde i krampetrækninger), der skal hjælpe ham med at redde hans søn.

De to gobliiner hedder Fingus og Winkle, og de er de to mest originale typer jeg endnu har modt, hvis ikke også de grimmeste. Fingus er en hølig og klog lille artigsmolf, der altid siger "De" med sin Mickey Mouse lignende falsetstemme, mens Winkle er en fandenivoldsk gadegobliin med en kæmpetud, og han har ikke så frygteligt mange brikker at flytte med.

Tåbelig handling

Goblins 2 foregår i en vanvittig og farverig verden, der får Alice 1 Eventyrland til at minde om en mandag formiddag på Nationalmuseet.

Indbyggerne i landet er nogle sære starutter, der får hattemageren og chesire-katten til at ligne støvede kustoder, så de går godt i spænd med heltene. Der er bl.a. det vandrende æbletræ Kael, muræneålen med det MEGET store tandsmil, og den søvnløse hejre Vivalzart, som eksperimenterer med euforiserende svampe for at kurere hans lidelse (måske skulle han hedde Rastafan?).

Spillet er delt op i "worlds", som igen består af totre skærme, der hver især er hjemsogt af adskillige problemer. Goblinerne kommer de mærkeligste steder hen, f.eks. smager de lidt på Vivalzarts Svampelikør, og kommer på syretrip til svampeland hvor de gode "vibes" lever i evig harmoni med flippede jazzmusikere, og der bliver også tid til at lege Jacques Costeau - jeg fatter bare ikke hvordan Winkle får plads til næsen i dykkermasken.

Nem styring

Styringen er så simpel, som man kan onske sig. Musen bruges til at vælge mellem de to gobliner, og til at føre dem rundt, og de forskellige ting man finder, kan kaldes frem med højre museknap.

De har forskellige virkninger afhængig af hvem der bruger dem, og nogle af gåderne skal udføres af f.eks. Fingus, da Winkle har en dårlig vane med at spise alverdens ting, mens andre gåder kræver et koordineret samarbejde mellem de to. F.eks. mener Winkle, at knapper og håndtag er udstyret med et dårligt bruger-interface, så han har lidt svært ved at fatte hvordan de virker, så det må Fingus tage sig af. Til gengæld er han udstyret med bolledejsarme og mod som en italiensk general, så det er Winkle der skal tage slæbet med tunge ting og grove kommentarer.

Noget for alle humorister

Gobliins 2 er et af de mest grinagtige puslespil jeg har prøvet.

Man kommer til at holde af de to slyngler, men man kan likke dy sig for at udsætte dem for alverdens pinsler for at se, hvordan de reagerer. De forskellige puzzles er udfordrende fordi de er præget af en noget utraditionel tankegang, men man kan godt blive lidt bekymret over de forholdsvis få lokationer - det er de dog ingen grund til, da det er svært nok. Heldigvis er det ikke muligt at ødelægge det hele for sig selv (eller



PC: Grafikken er så farverig og detaljeret, at det kunne have været en Disney-tegnefilm!

rettere, lade Winkle gøre det), da alle vigtige ting er uforgængelige. Er du til "puslespil", god grafik og sjov underholdning, er dette hit et strålende køb til at lyse op i det mørke februar.

Soren

PC: Her er et persongalleri af de farverige skabninger, man kan møde i Valhalla.





for den er spraglet og tegneserieagtig, og det er krydret med slapstick animationer og herlige digitaliserede lydeffekter. De to fjolser har nemlig en utrolig
evne til at komme galt afsted, og der er gjort uhyggeligt meget sjov ud af at animere deres klemte fingre og maste næser, godt fuldt op af rablende lyderfekter. Spillet kræver ikke nogen specielt hardware,
men det anbefales at man bruger et Sound-Blaster
lydkort, da lydeffekterne er den halve fornøjelse, for
slet ikke at glemme de forskellige melodier der også
er dejligt gakkede og passer fint ind i spillets tåbelige stemning.

Grafik Lyd Gameplay



AMIGA

En Amiga-version skulle blive testet i næste måned.

AYBAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLA

HUMANS mirage



Amiga: Menneskestigerne er en central ting i problemløsningen

er var engang en anmelder, der ikke kunne finde på en smart og tjekket indledning til sin anmeldelse. Anmelderen hed Jakob, spillet hed Humans, og postkassen blev snart tomt, så han valgte at droppe alle de rappe indfald og skrive sin forste rigtig seriose og informative anmeldelse i lang tid. Den kom til at lyde sådan her:

*Humans fra Mirage minder lidt om Lemmings fra Psygnosis, men hvor lemmingerne bevægede sig helt af sig selv, står menneskerne musestille, med mindre man kontrollerer dem med styrepinden. Til gengæld er der højst otte mennesker at holde rede på på hver bane. Man skifter mellem hvem man styrer med funktions- eller piletasterne.

Jeg ved ikke, hvor mange baner der er, men jeg tror, at der er mange. Der er et kodeord til hver bane, så man slipper for at starte forfra hele tiden, for eksempel kan man skrive "green card" på startskærmen for at komme frem til bane 28.

Hvad det gælder om

Man starter med en stamme på 8, 10 eller 12 med-

Amiga: Banerne foregår i skiftende miljøer - her er vi ude i ørkenen.



lemmer alt efter sværhedsgrad, og så gælder det om at lose banerne uden at miste alt for månge mennesker, og for tiden løber ud. Hver bane skal gennemføres af et bestemt antal mennesker, for eksempel tre, i fællesskab. Hvis en af dem dør, og der er flere mennesker tilbage i stammen, kommer der et nyt menneske frem, der hvor den forrige mistede livet. Hvis ikke, må man prøve at overleve så godt man kan. Det er også altid muligt at starte forfra på en bane, hvis man har tabt for mange mænd.

Hver bane ses fra siden og består af en række platforme, hvoraf nogle er forbundet med stiger. For at gennemføre en bane skal man gøre noget bestemt, og det er ikke altid lige nemt at gætte, hvad det er. For eksempel kan det gælde om at dræbe en fortidsogle, befri et fanget menneske eller få en mand frem til et nærmere defineret mål, der mest ligner en rød kasse.

Ting man kan

Med mellemrumstangenten kan man skifte mellem nogle billeder, så ens mænd kan gøre Bere forskellige ting, der alle aktiveres med retur-tasten. Fra starten er der kun to kommandoer: saml en ting op, og byg en menneskestige. Menneskestigerne kan blive ret hr, og på den måde kan man komme op til platforme, der ellers ikke kan nås, man skal bare passe på, for jo højere stigen er, jo mere svajer den.

Der er flere ting, man kan samle op, men de bliver indfort ret så langsomt, så man ikke bliver alt for forvirret fra starten. Først kommer spyddet, der kan bruges til stangspring og til at dræbe fjender med. Så faklen, der kan brænde buske væk, hjulet (som man kan
køre på) og endelig rebet. Tingene vælges alle med
mellemrumstangenten og aktiveres med retur. De kan
næsten alle sammen kastes rundt med, så ét spyd er
nok til at bringe hele stammen over et hul, man kan
bare kaste det frem og tilbage.

På de senere baner kommer der også en heksedoktor, der kan forvandle en af dine folk til for eksempel et spyd eller en fakkel, men så kommer der ikke nogen ny mand i stedet for ham, så man skal tænke sig godt om, for man gør det.

Konklusion

Sådan virker spillet, kort fortalt. Det er ret sjovt, med flere tegnefilm, og godt programmeret, men der er et par dumme detaljer. Det er for eksempel træls, at man ikke kan instruere sine mænd. Hvis man skal have syv månd over et hul, må man selv tage spydet, hoppe og kaste spyddet tilbage (uden at ramme nogen) syv gange. Det er kedeligt, og det er også irriterende, at man hele tiden skal slippe grebet om styrepinden for at trykke på mellemrumstangenten eller retur.

Desuden er spillet alt for langsomt at læse ind. Det tager over fem minutter, og spillets navn og firmaet skrives på 1000 forskellige måder, men det kan ikke afbrydes. Samtidig skal man skifte en masse disketter, for Humans kan ikke bruges med to drev.

Banerne er varierende, og efterhånden bliver de ret udfordrende, også for dygtige spillere; alt i alt er Humans et godt spil med visse små problemer, så det ikke bliver et hit." (Jakob, har du overvejet at blive pædagog for adfærdshæmmede? - Red.)

Jakob

AMIGA

Hulemændene er tilpas tegneserieagtige, og det samme gælder for de mange små film og de detaljerede baggrunde. Hojttalerne underholder med sjove bongotrommer, når man skifter disketter, men mens man spiller bliver der likt tomt i hojttalerne, for der er slet ikke lydeffekter nok. Selve spillet er originalt fundet på, men det bliver lidt for arbejdsomt i længden, især fordi man tit skal gøre det samme igen og igen for at få flere mænd forbi et sted. Den akavede styring kunne også godt være undgået med lidt mere omtanke.

Grafik Lyd Gameplay 92% 81% 79%



Mindscape

TONIGHT'S JUDGES: BORIS NIKOLENKO, EMMET O'BRIEN, AND R.J. "DOC" WALKER, HOW MANY ROUNDS DO YOU WANT TO FIGHT?

TRAINER

HOUNDS?

NONE
ONE
THREE
FOUR
SIX
EIGHT
TEN
TWELVE

Amiga: Her er din manager, som også ser ud til selv at kunne dele øretæver ud.

Vil man have succes som bokser, må man lære at tale ordentligt. Ligesom brødrene Bredahl. Man er nød til at kunne brøle "JAJ" DÆN BÆSTE, DOO DØR", mens man skuler, presser tandbeskytteren frem og tilbage og ruller med øjnene. Det er faktisk svært at gøre det hele på een gang.

Og så skal man have en promotor, der hedder et fornavn til efternavn. Og så skal man have en træner, der kan vække een om morgenen (ved at slå et som igennem hovedet på een). Og så skal man ud og løbe nogle lange ture, mens man sijpper og slår på en plasticpose med sand. Og så skal man lære hvad et par svære ord som Jaaps, Huuk og Ååbberkår (det sværeste!) betyder. Og man skal have lidt grus at gnubbe i håret til frokost. I bedste fald skal man have en kone, man kan slå på, så man kan komme i fængslet, men det kan man vente med, til man bliver verdensmester.

En halv sandhed er en halv sejr

I TV Sports Boxing, bliver der taget hensyn til alle de ting. Du er en purk, der fandt ud af, at du alligevel ikke havde noget at bruge din hjerne til, så hvorfor dog ikke være bokser.

Først er det på tide at snakke lidt med træne-

ren. Ham har du fra starten af, han kræver ikke så meget, og hjælper dig til at blive god. Din pixel-bokser slipper for at stå og sjippe - det bliver der altsammen taget hensyn til. Du har også mulighed for at skifte din glaskæbe ud med en af jern, købe et par håndvægte og andre ting, der kan give dig lidt muskler.

Så er der naturligvis manageren, der arrangerer dine kampe for dig, binder dine snørrebånde, og skriver dine breve for dig.

Så hopper du tilbage til træneren, og hvis han er god, fortæller han dig lidt om de stærke og svage sider hos din modstander. Og så er du pludsellg i bokseringen, med din cigarrygende manager i ringhjornet.

Faaaaaajt!

Ovre i det modsatte hjorne står den anden fyr, som skal have lov til at mærke din polstrede handske. Til din rådighed har du de foromtalte slag, og du kan dukke dig, parere, eller lave et særligt Paaaaawer-påänsj, der virkelig tapper din modstander for energi. Hver bokser har en grafik-søjle for "krop", "hovede" og "stamina", og når en af dem bunden, går han i gulvet. Er det den sidste, kan han ligge og trække lidt luft, indtil han rejser sig til flere klø, men er det en af de to første, er det slut.

Skulle begge boksere mod forventningen holde tiden ud, og heller ikke bliver stoppet på en
øjenskade (det KUNNE jo ske, at træneren fortalte sin bokser, at han skulle bruge hovedet, og at
det så fik Gert Bo'ske konsekvenser!), voterer tre
dommere om hvem der har været bedst, og vinderen vinder. Imellem omgangene kan man dog,
hvis man er heldig, få en eller anden storsmilende, skelende speaker til at sige ting som "han har
vist fået en øjenskade!", eller "nu må han vist hellere tage sig sammen!", bare for at give livet lidt
krydderi.

Alt efter om det var dig eller ham den anden, der vandt, rykker du op eller ned på verdensranglisten, og hvis du bliver ved med det, kan du i sidste ende få lov til at slås mod verdensmesteren.

Men TV Sports Boxing er temmelig svært, og i de mange kampe må du forberede dig på usandsynlig mange bank, for du begynder at mærke fremgang. Men som din træner fortæller dig, er det den eneste måde at blive bedre på, så det er vel til at tage og leve med. Nej, ikke rigtigt.

TV Sports Boxing prøver på at leve op til forventningerne, som enhver der har spillet TV Sports Basketball må have - men forventningerne bliver desværre ikke indfriet. Dettil er handlingen simpelt hen for kedelig og ensformig.

Når det sjoveste i spillet er at fyre manageren, begynder man at ane, at der er noget galt.

Christian

GAMEPLAY

Amiga: I infight. Du styrer altid bokseren til venstre.





AMIGA

mb eyt, barddisk

Bokserne er pænt lavet, og animationerne bliver også udført rimelig hurtigt. Desværne er de ikke lavet tilstrækkelig detaljeret, så slagene ser lidt tåbelige ud. Stillbillederne er til gengæld ret pæne.

Lyden er desværre begnænset til lidt støn og grynt, og imponerer ikke.

Spillet er ikke det dårligste boksespil, men bestemt heller ikke det bedste. Dettil er handlingen simpelthen en smule for langsom, en smule for ensformig og en stor smule for kedelig.

Grafik 89% Lyd 71% Gameplay 51%



PC

Spillet findes også til PC, men vi har ikke fået lagt vores behandskede hænder på denne udgave. AMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAY

COOL WORLD Ocean

ever vi i en cool verden? Sporgsmålet var efter sigende Jorgen Thorgaards sidste. Siden vi deler den med så smukke skabninger som Kim Bassinger, er den da i det mindste til at holde ud.

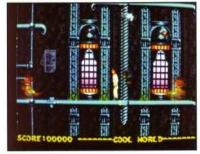
Îmidlertid er Kim Bassinger ikke med os hele tiden - i den parallelle verden Cool World bliver hun til tegneserifiguren Holli, der er næsten lige så sexet som sin mere kodelige søster – men betydelig mere inde for rækkevidde. Jeg vil til Cool World.

Det er ikke kun mig, der har det sådan. En hær af smarte reklamemænd har fundet ud af det samme, og har lavet en film, ved navn Gool World, med Kim Bassinger som tegnefilmsfigur i en af hovedrollerne.

Tegnet tiltrækning

Spillet handler stort set om en slags tegneserie-verden, der ligger ret tæt på vores. Alle tegnefilmsfigureme lever, i bedste Roger Rabbit-stil, deres egen teg-

Amiga: Amigagrafikken er på ingen måde imponerende.



nede tilværelse, men nu har de imidlertid besluttet sig for at erobrer vores - eller rettere: vores ting. Derfor har de, uvist af hvilken grund, valgt at

beame sig ud af deres egen verden (hvor Kim Bassinger ellers holder til), og ind i vores, hvor de hugger ting som pærer, blæk og bøger. Og det er naturligvis en fantastisk trussel for samtlige pærerfabrikanter, blækpressere og bøgorme, så den slags må stoppe. Og da du tilfældigvis har en kuglepen på dig, bliver du udpeget til at stoppe den tegnede trussel.

Kort sagt foregår det på den måde, at du går rundt i en gade, og en lille telefon kommer hen til dig og fortæller, at der er hul til Cool World et sted i nærheden. Du går hen til den pågældende dør, og får at vide, at du skal betale entre for at komme ind til Cool World (og Kim Bassingert). Den får du råd til ved at sprøje bleke på et par tegneseriefigurer, der går rundt og laver krusseduller i nærheden. Når så du kommer ind, kan du frit vandre frem og tilbage mellem de to verdener, alene ved at höppe gennem forskellige warps. I den Rigtige Verden (hvor Kim Bassinger er en gang imellem!) kommer der også nogle tegneseriefigurer ind, og dem skal du skyde, Hvis de har tuget nogle ting, skal du tilbage til Cool World (hjemsted for Ki...JA TAK.Red.) og hente dem. Hvor spændende...

Kim Bassinger

Og hvis du er en god dreng, der er flink mod dyr, og får lukket alle 16 huller, får du lov til at mode en tegnet Kim Bassinger og til at SLÅS mod hende (hvilket måske ikke ville være den mest naturlige indskydelse!), til hun dør...og så er du vinderen - uden Kim Bassinger.

Men for du kommer så langt må du hellere bevæbne dig med en spiseske og et glas Nescafe. Cool World er nemlig bestemt ikke mere Cool, end at du meget hurtigt kommer ind i en ensformig rytme, der ikke er meget grin ved: Du henter nogle ting, tegneseriefigurerne hugger dem igen, du henter dem tilbage, tegneseriefigurerne hugger dem igen, du hen...

Selvom grafikken på visse steder er nydelig, er det bare ikke nok. Kim Bassinger, der skulle holde spillet oppe, er ikke rigtig med i det. Tilbage er kun en gang dodssyg platform-action, der hverken rykker eller inspirerer. Jeg ved ikke, om vores verden er særlig cool. Men jeg ved, at det fryser udenfor, og at Cool World ikke lyder som noget for mig -ikke uden Kim...(klip! - Red.)

Christian

AMIGA

Grafikken er faktisk ikke særlig spændende i denne udgave, hvor spriten er decideret grim, og elendig animeret. Der er til gengæld en flot lille intro, der giver et godt indtryk. Lyden er der bestemt heller ikke noget specielt, og er begrænset til det strengt nodvendige.

Spillet er generelt kedeligt, og ligner noget, man holdt op med at lave for flere år siden - simpelthen fordli ingen gad at spille det. Det burde omdøbes fra Cool World til Fool World.

Grafik 65% Lyd 62% Gameplay 42%

45%

VGA Soundblaster og Adilh



Baggrundene er ret flot lavet, med detaljerede baggrunde og en rimelig afveksling. Spriten er nogenlunde, men imponerer ikke. Det gør til gengæld de andre sprites. Lyden er kedelig. Punktum. Og det samme er spil-

Lyden er kedelig. Punktum. Og det samme er spillet. Der er simpelthen ikke nok at tage sig til, og dermed keder man sig for meget til at man gider at spille videre.

Grafik Lyd Gameplay 83% 53% 46%



COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL

Nova Logic

omanche forstår at skille sig ud fra mængdenfra yderst til inderst. Mit første indtryk af spillet var faktisk: "Jeg har da ikke bedt om sæbe!". Lettere chokeret kunne jeg nemlig konstatere, at man havde sendt mig noget der mindede om en gavæsske med en flaske hårshampoo, men det var naturligvis et reklamelif, og jeg kunne slappe af oven på denne skrækkelige oplevelse - sæbe, uha!

Grafix Extravaganza

Min sjæl fik imidlertid ikke fred i mange minutter, for da jeg forst så spillet i funktion, gik min stemme i overgang (igen) og jeg fik hjertellimren, med andre ord, jeg blev enormt imponeret: Grafikken i Commanche overgår simpelt hen alt, hvad jeg har set i en flysimulator til dato, og hvis man har stiftet bekendtskab med et fruktalgenereret landsskab, har man et godt indtryk af, hvordan det ser ud. Man flyver nemlig rundt i nogle meget flotte og realistisk udseende landskaber, og det går forbleffende hurtigt. Jeg vil aldrig mere være den samme.

Action, spænding, romantik

Det lykkedes mig da at tørre glædestårerne væk fra

øjnene, og efter at have købt en pacemaker, var jeg i stand til at se på det essentielle gennem de røde tåger. Bortset fra romantikken, har Comanche alt hvad man kan begære af action og spænding, for det er egentlig ikke en flysimulator, det er et snarere et shoot'em up i ulveklæder. Spillet "lider" af Rambo-syndromet, der er lig med masser af meningslos/fyldt vold, serieeksplosioner og usandsynligt store odds p.g.a. utallige horder af grumme kommunister og venstre-orienterede rebeller. Man skal selvfølgelig redde verden endnu engang fra alle mulige onde generaler (det er vi jo så vant til) på anonyme steder rundt om på Jorden. Faktisk er der kun fire forskellige typer fjender, to tanks og ditto helikoptere - russiske modeller, naturligvis, men det er Rambo ligeglad med, for de skal dø, alle til hobe. Rambo og Nova Logic ved vist stadig ikke, at kommunismen HAR sat sutskoene (Cuba og TVIND undtaget).

Det kan imidlertid godt betale sig at skubbe Rambo væk fra rorpinden, og prøve at tænke sig lidt om. Landskaberne er dejligt bakkede og man kan med fordel lade helikopteren snige sig som en skummel ulv lavt hen over landskabet på listetå, og så kaste sig over "fårene" når de mindst venter det. Desværre render de fleste "får" rundt med en missilrampe på ryggen, så man skal passe på med ikke at konfrontere for mange af gangen. Heldigvis har Rambo en rigtig Rambo-helikopter, hvor missiler og kugler preller af som ærter ligesom på hans brystkasse, og den har en standardlast på lidt over firs missiler og raketter - ligesom Rambo. Comanche er et meget flot og actionfyldt spil, men grafikken har åbenbart nasset på realismen, så det er blevet noget simplificeret. Dette gør det nemt at sætte sig ind i, og som et actionspil er det særdeles godt, men desværre kun de første par dage. Der er for få missioner, og de er generelt for nemme, men der er lovning på missionsdisketter senere. Jeg tror blot ikke at der er så meget mere at hente, når man først har spillet de medfølgende igennem, hvilket er en kort opgave, men så kan det da altid imponere Amiga-vennerne!

Søren



Det kan vist ikke siges for tit: Dette spil er FLOT. Det generelle indtryk af landskabet er godt, og det ser drøn godt ud når man suser ned igennem en dal med klippesiderne der tårner sig op omkring en, men kommer man for tæt på, er det en noget firkantet fornøjelse. Grafikken er ganskevist hurtig, men alt er jo relativt, og det kræver nu alligevel sin maskine for i det hele taget at køre, 386'er mindst, og vi snakker 486'ere før end det er rigtig flydende. Et Sound-Blaster lydkort anbefales kraftigt for at få ordentlige lydeffekter, men man kan nok overleve på grafikken.

Grafik Lyd Gameplay 94% 83% 84%



SHUTTLE Virgin

Shuttle, den ultimative simulator. Spillet der skrev det sidste kapitel i simmernes historie. Næppe korrekt.

Shuttle, den ultimative simulator. Spillet der fik alle andre simulatorer til at ligne Super Mario World på en Gameboy.

Hmm, vi nærmer os den korrekte definition, især hvis vi snakker om sværhedsgraden.

Shuttle er nemlig MEGET komplekst, har et MEGET stort kontrolpanel, bliver solgt med en MEGET stor manual, og er egentlig for MEGET af det hele uden egentlig at være det. Forvirret? Det skal du ikke være ked af, det er jeg osse.

Problemet er, at Shuttle er et af disse elske/hade spil. Man kan enten hade at elske det, eller elske at hade det. Men jeg må hellere starte fra bunden. Three, two, one. Ignition and lift off.

Efter den obligatoriske hurtige gennemgang af spillet, hvor man lige skimmer 12-13 sider af manualen, og derefter starter på sit glatte ansigts erfaring, kunne jeg ikke lade være med at være imponeret. Man kunne tydelig se, at der var lagt et stort arbejde i produktionen af dette spil. Alt virkede så stort og fantastisk, det var ligesom at stå i Disneyland med 2 millioner dollars på lommen. Endelig fik man muligheden for at flyve en rumfærge.

Jeg kastede mig straks ud i den første mission, der egentlig er såre simpel. Den er nemlig en efterligning af de første testlandninger, der blev foretaget med rumfærgen Columbia. Man starter på ryggen af en ombygget Boing 747, og skal, når man bliver frakoblet denne, lande rumfærgen som man lander et ganske almindeligt fly.

Efter en vellykket endt mission bliver man så præsenteret for den næste mission, der er en ganske almindelig "lift off". For at klare anden mission, er det absolut nødvendig at læse hele manualen. Det er faktisk her, at man begynder at mærke, at dette er en simulator af en vis kaliber..

Shuttle er simpelthen for svær for de fleste. Det



Amiga: Dette er bare et lille udsnit af de mange knapper.

er skam beundringsværdigt nok, at programmørerne har stablet dette produkt på benene, og realismen er skam også helt i top, for stort set alle knapper, taster, paneler og håndtag fra den rigtige shuttle er med i Virgins simulator. Der er bare den hage ved det, at rigtige Shuttle-piloter bliver uddannet i mange år, inden de får lov til at flyve i NASA's dyre legetøj. Hvorimod den almindelige computerejer bare sidder inde med et kørekort eller en mountainbike. Alt kan da læres, bevares. Jeg har engang set en hund, der kunne køre på cykel, og en hest der kunne åbne øl. Men spørgsmålet er bare hvor mange, der har energi og tid til at sætte sig ned og gøre det.

Hvis det bare kom an på kompleksiteten, kunne dette spil godt ha' scoret en pæn karakter, men det sørgelig er, at det faktisk har sine fejl og mangler, der let forstærker en spirrende irritation til en velvoksen frustration.

Menu'erne i spillet er f.eks. lang tid om at spillet er f.eks. lang tid om at et ikke. Sidstnævnte er dog kun passeret for mig i pre-launch sekvensen, hvor man korer ud til selve rumfærgen, og har derfor ikke noget at gøre med kontrollen af selve rumfærgen. Men jeg kan forestille mig, at det kunne skabe problemer, hvis det skete under en indflyvning til landingsbanen.

En anden ting der virkelig har irriteret mig grusomt er, at computeren ofte skal hente fra disketten (eller harddisken), når man tænder eller slukker for noget på kontrolpanelerne. Dette virker absolut ikke særlig realistisk, og er med til at forsinke gameplayet yderligere. Hvorfor kan den ikke bare hente det hele på en gang, når man skifter panel?

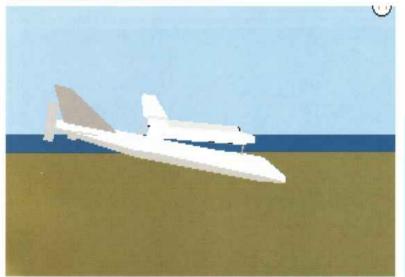
Desuden har manualen en tendens til at virke kaotisk, og den er ikke så forklarende, som man kunne håbe Ja, også er der grafikken. Selvfølgelig er den ikke noget a la' et shoot'em up med strålende farver og alt det der, det ville også være helt horribelt at forlange sådan noget. Grafikken er selvfølgelig baseret på polygon teknikken. Men, men, men... Man føler sig alligevel forfærdelig tom i maven, når man beskuer jorden fra sin orbit, og bliver præsenteret for en blå kugle, med et par bæbrune firkanter der hakker sig fremad mod horisonten. Man føler sig faktisk lidt snydt.

Efterhånden har man det mere, som en der står i Disneyland med 100 lire på lommen. Der er så mange ting, man kunne gøre, men man får aldrig muligheden for det!

Hvis du er en indædt simulatorfreak, og ikke er bange for at kaste dig hovedkuls ud i en næsten unverskuelig opgave, og hvis du elsker knapper, dimser, displays etc., mangler realistiske spil, eller bare vil prove noget helt nyt, så er Shuttle måske noget for dig. Men... jeg vil alligevel komme med en advarsel på falderebet, Det er mange penge at give ud på et spil, der har så mange fejl. Det her er et spil, hvor man tænker sig om 3, 4 eller 5 gange ekstra, for man evt. kober. Til alle shoof em up freaks kan jeg kun sige. Hold jeg langt væk. Ellers vil I hurtigt finde ud af, at følgende sætning er korrekt: In space no one can hear you scream.

Marit

SHUTTLE2: Amiga: Et af de flotte 3-D-views



AMIGA I Imb (kun Installarus på harddisk)

Ar Shuttle kræver minimum 1 Megabyte, kommer nok ikke som nogen stor overraskelse, og jeg har på fornemmelsen, at spillet ville ksræ meget bedre på en større maskine, eller hvis det var blevet simplificeret en smule. Men vi kan jo vente og se, hvad folkene hos Virgin kan få ud af de nye Amigamodeller. Det er egentlig synd, at et spil der er lagt så meget arbejde i bliver kritiseret så grusomt, men det er svært at se nåde i det pga, den store fejlmængde og prisen.

Grafik Lyd Gameplay 60% 40% 60% 58%

AY GAMEPLAY **GAMEPLAY** GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLA

Maxis/Mindscape

"Søn, jeg vil gerne have, at du på et tidspunkt går i mine fodspor. Når jeg engang ikke længere har lyst til mit arbeide, er DU den rette. Du har været der, du ved hvad vi taler om, og jeg er sikker på, at du nok skal klare det."

"Jamen far, jeg vil meget hellere spille Sim Life på min computer. Der har jeg kontrol over ALT. Jeg kan lave mine egne økologiske systemer, opbygge fødekæder, mutere dyr og meget, meget mere! Jeg starter med mit eget lille pixelområde, drysser en håndfuld sædekorn ud over det, og planterne begynder at spirre op. Når den side af sagen er i orden, kan jeg anbringe dyr -først byttedyr, så rovdyr! Snart løber tigere rundt efter gazellerne, der løber rundt efter små grønne græsskud. Og det er MIT værk."

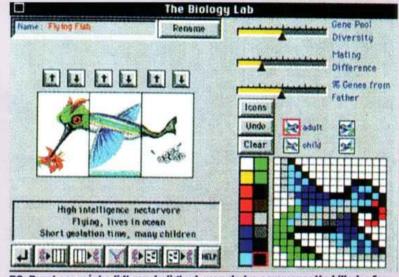
"Du har sunde interesser. Men hvad er der galt med den virkelige verden? Det er trods alt der livet foregår! Du har da altid været så glad for verden!"

"Ikke siden det trick, de lavede med sømmene. Næh, du, her har jeg mulighed for at lave det hele selv. Hvis jeg synes, der mangler et dyr i fødekæden, kan jeg selv designe det. Det kunne f.eks være et altædende dyr, der levede i havet. Jeg tror jeg vil kalde det for en Snørfel. På en menu vælger jeg, hvor intelligent det skal være, hvad det skal spise, hvem dets fjender er, hvor lang levetiden er, hvor lang tid det tager for en af dem at blive gravide o.s.v." Hvis jeg gerne vil eksperimentere lidt med dem, for at være sikker på, at de er holdhare, kan jeg lave en indhegning, hvor jeg også anbringer vand og lidt mad. Jeg kan så afprøve deres modstandsdygtighed over for forskellige ting, før jeg finder det forsvarligt at sætte dem ud i naturen! Du kunne godt have tænkt dig lidt mere om, før lavede DINE eksperimenter.

Muterede Teenage-skildpadder

*Undskyld sønnike, hvad er det egentlig du antyder?!"

- "Dinosauruserne, far! Det var vist ikke lige det smarte. Men hvad skete der egentlig? Hvorfor døde



PC: Dyret ser måske lidt mærkeligt ud, men de tre sammensatte billeder for tæller hvad dyret lever af, hvor mange børn det får, om det kan flyve o.s.v.

de? Var det en meteor?

- "Jeg tror ikke lige jeg kan hu..."

- "Men jeg kan efterprøve det! I et af de medfølgende scenarier er det nemlig dinosauruser og urtidsplanter, der kan vælges imellem. Når de har fundet den rigtige økologiske balance, altså når der bliver født lige så mange dyr som der bliver dræbt, kan jeg sende en meteor ned over dem, og se, hvordan det påvirker dem. Eller jeg kan sætte fødselstallet op for en af arterne, og dermed rykke balancen. Eller jeg kan gøre vejret koldere. Ellerjeg kan gøre dagene længere. Eller jeg kan..

"Så er det godt, knægt! Er du da fuldstændig skruppelløs?!"

Nej, jeg er bare genteknikker. Jeg kan tage et enkelt dyr ud, og ændre kønnet på det, udstyre det med et større madforbrug, give det vinger eller pille dem af - og så kan jeg sørge for, at mit eksemplars gener bliver de dominerende, så der f.eks. bliver født flere hanner end hunner! På den måde skal jeg prøve at afbalancere det hele, ved små påvirkninger, så plante- og dyrearter ikke pludselig uddør. Derfor er det også vigtigt, at dyrene bliver anbragt i de rigtige kli-

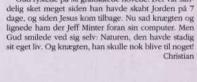
Selvkontrol - kontrol over sig selv?

"Jamen, har du virkelig kontrol over alt?"

PC: Her er så dit landskab. Alle de små farvede tingester er DINE planter og DINE dyr. Ikke dårligt...

 "På en måde. Og på en måde har jeg ikke kontrol over noget som helst. Hver eneste lille indgreb jeg laver giver uforudsete resultater. Spillet giver godt nok informationer og hjælper til, men naturen har sine egne luner, jeg ikke kan påvirke. For eksempel havde jeg i et område af verden et afsnit med planter, der blev spist af papegøjer, der igen blev spist af tigere. Men da der ikke var frø nok, simpelthen for dårlige vækstbetingelser, måtte jeg give papegøjerne et lavere energiforbrug. Så blev de i stand til at flyve hurtigere, og tigrene kunne ikke fange dem. Derfor muterede tigrene, og begyndte at flyve, så de kunne fange papegøjerne! Men dermed fløj de også til mine mere aktiske egne, hvor de dræbte pingvinerne...og far, jeg skal have en større PC'erf"

Gud rystede på sit grålokkede hovede. Der var sandelig sket meget siden han havde skabt Jorden på 7 dage, og siden Jesus kom tilbage. Nu sad knægten og lignede ham der Jeff Minter foran sin computer. Men Gud smilede ved sig selv: Naturen, den havde stadig sit eget liv. Og knægten, han skulle nok blive til noget!





Der følger seks spændende scenarier med, men går man ud over dem, er udfordringen så overvældende, at spillet vil miste sin tiltrækning for en hel del mennesker. Måske er det ikke engang et spil - snarere en slags simulation, eller et stykke legetøj

Grafik Lvd Gameolay

PC



AMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAYA

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS THE ACTION GAME

LucasArts

vis de tyske stormtropper fra Anden Verdenskrig var bare halvt så dumme som dem, der gør sig til grin i dette Indiana Jones-spil, var der aldrig blevet nogen 9. april 1940. Invasionsstyrken var simpelthen faret vild på vej mod den danske grænse!

Skal man græde eller le, når en tysk soldat går forvildet rundt i små firkanter, pröver at gå ned ad en
trappe (det mislykkes altid) eller omhyggeligt undlader at træde på det fine tæppe (og derfor ikke kan få
fat på hr. Jones)? Er det morsomt eller sørgeligt, når
den gennemsnitlige Fritz tilsyneladende er både døv,
blind, skinddød og desuden udstyret med en hukom-

melse, der er så dårlig, at enhver forfølgelse er dømt til at mislykkes? Manden med hatten skal bare smutte omkring et hjørne eller gå 15 meter lige ud, så er alle de tyske jagtinstinkter glemt.

Masser af gode grin

I actionspillet "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" er det let at komme til at grine på de forkerte tidspunkter. Soldaternes mangelfulde opdragelse er da meget sjov, men der er mange detaljer, der er endnu sjovere.

Indiana Jones er atter oppe mod tyskerne, denne gang for at opklare mysteriet om Atlantis. Ved sin side

Amiga: Grafikeren har vist ikke læst Gallery!



Amiga: Indy på casino. Manden ved rouletten hedder iøvrigt Ejnar.



har han - foruden sin boffelpisk - en gammel kollega, der lyder navnet Sophia Hapgood og absolut ikke ser gammel ud. Meningen er, at duoen med joystick, mus eller taster skal ledes rundt i en tegnet verden, der ses skråt oppefra. 1 anmelderjargon hedder sådan noget "isometrisk 3D-grafik", men du behover bare at kigge på skærmbilledet, så forstår du, hvad det drejer sig om.

Et enkelt tastetryk skifter mellem Indiana og Sophia, der i teorien skal arbejde sammen for at komme til næste bane. Begge hovedpersoner styres relativt og er i stand til at gå, hoppe og bruge ting, de har samlet op ved at gå ind i dem.

Døren der forsvandt

Casionet er den første smagsprøve på Indy-spillet. Og den smager ikke godt! Handlingen kan ses fra at de fire verdenshjørner, og ofte er det nødvendigt at skifte synsvinkel for at hitte rede på, hvad der føregår omme bag ved trapper og den slags. Af den grund mister man hurtigt orienteringen, men det er likke noget at grine af, bare træls (Nu bruger du fremmedord igen! - Red.). Langt sjøvere er derimod den udsøgte programmeringsfejl, der gør sit til at førvirre spilleren med spidspindige døre, der slet ikke eksisterer i virkeligheden og kun kan ses fra én synsvinkel. Omgivelserne bevæger sig i ryk, og som regel først når hovedpersonen er halvvejs forsvundet ud ad skærmen. Den slags scroll er ikke godt for gameplayet og gik af mode for snart mange år siden.

Et par lårklaskere

På bane 1 skal Indy afsløre systemet i rouletten og tjene så mange penge, at han får rid til at købe nogle bøger og en pistol af casionets direktør. Missionen er let, men den kompliceres af flere underholdende faktorer. For eksempel kommunikerer alle personerne i spillet med symboler i stedet for forståelige ord. Derfor skal man om bag i manualen for at finde ud af, hvad direktøren mener, når han siger "cirkel, firkant". Svaret er "Kom med et tilbud," og lige så sygt er det med de 27 andre symboler i spillet. Den slags er ikke bare sjøvt, det er morsomt.

Bedst af alt er det dog, når Indy har fundet en masse ting og tjent penge nok til at købe kortet. Og så ikke kan bære merel Der er ingen mulighed for at give pengene videre til Sophia, og ting kan ikke droppes, når de først er samlet op, så den stakkels pige må selv ud at tjene, for vejen til bane to er klar. Den går gennem et forladt tårn i casinoet og ad mystiske kanaler til den anden af de fem baner: ubådsbasen.

Her er det uforholdsmæssigt nemt at blive fanget i lyskasternes hede fængsel, og når både Sophia og Indy er bag tremmer, er det tilbage til bane 1. Den tager 10-15 kedelige minutter at gennemfore, og programmørerne har ikke været smarte nok til at installere en kodefunktion.

I det hele taget har programmørerne ikke været smarte i ret mange sekunder i træk. Indy-spillet er sjovt at se, men ikke hvis man har givet penge for det. Indholdet af tåbeligheder er så højt, at jeg bliver nødt til at præmiere det med vores morsomste pris, Ejnaren.

Takoh

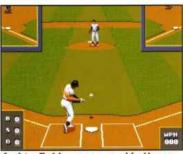
AMIGA

T MI

Et pinligt dårligt titelbillede afløses af udmærkede isometriske omgivelser, der desværre er lidt for ensformige og alt for fejlfyldte. Intromusikken spiller op til Indy-eventyr, men effekterne i selve spillet er tynde og af og til malplacerede. Gameplayet kunne have været godt, men det hjemsøges af et sjældent mislykket design, der nok skal skræmme alle væk på rekordtid. Manglen på en fortsæt-funktion eller nogle koder til de senere baner er dråben, der får Ejnars bæger til at flyde over.



GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLAY GAMEPLA



Amiga: Bolden suser mod batteren, der gør sig klar...

vis din eneste kendskab til et baseball-bat stammer fra de lokale bandeoppor nede fortalere nærmere om dette stykke træs oprindelse. Baseball er en udbredt amerikansk sportsgren, men den er næsten ikke udøvet i Danmark, og det kan mærkes på manualen, der på sine 20 sølle sider er temmelig skrabet, og går kraftigt ud fra, at man har har helt styr på sagerne i forvejen. Faktisk følger der et katalog med alle Mindscapes produkter, og det er dobbelt så stort som manualen, men det gør heldigvis ikke så meget, da baseball og rundbold, som de fleste vel har spillet, er nogenlunde ens.

Strikel

De to hold skiftes til at være i marken og til at slå, og det er sjovest at slå... til bolden, altså. Banen er delt op i fire baser, og for inde-holdet gælder det om at få så mange mænd til at løbe banen igennem som muligt, hver giver et point.

Som kaster har man forskellige fif til rådighed, der skal gore det sværere for modspilleren at ramme, f.eks. kan bolden skrues, eller man kan kaste den for fulde kraft i håb om at han er for langsom til at ramme. Der er dog grænser for hvor svinsk man kan tilade sig at kaste, for den skal passere igennem et lille felt på en halv meter, ellers er den ude. Hvis man alligevel er en rigtig bølle, kan man tyre bolden lige i kraniet på bat'eren, men det er ikke særlig sportsligt, og offeret får så lov til at løbe hen til første base.

Som "bat-mand" gælder det om at skyde bolden så langt væk som muligt, så der er mere til for de andre til at løbe hen til næste base. Hvis det lykkes at skyde bolden ud over baneenden, er det en "home run", og alle spillerne på baserne for lov til at løbe uhindret hjem. Dette er nemmere sagt en gjort, for den pokkers bold er UMULIG at ramme, men når man først får det lært efter en syv-otte spil, begynder det at blive sjovt.

I managerdelen har man rigelig med mulighed for at manipulere med spillerne og udskifte dem, der ikke duer - koldt og skånselsløst. Der er naturligvis mulighed for at designe sit eget hold, men dette er et omstændigt arbejde, da hver spiller har 6-7 sats. Strategien kan også ændres lidt, så man kan placere markspillerne alt efter hans evner.

Sport så det batter?

TV Sports Baseball er overraskende underholdende det første stykke tid, men efterhånden træder spillets mangler frem i lyset. Baseball er måske meget sjovt i guds grønne natur, men på en grå computer er det måske ikke det mest velegnede. Der er ikke den samme mulighed for strategier som i det hedengangne TV Sports Football, og det er heller ikke gjott så meget ud af det. Der er ganskevist muligheden for at udskifte spiller og designe dem selv, men alligevel virker det hele så begrænset. Er du vild med baseball, er



Amiga: Et typisk særpræg for TV-Sports-spillene...Tv-kommentatorerne!

CASTLES 2 Interplay / EOA

For lidt over et år siden udsendte Interplay en borg-simulator med det uhyre originale navn Castles, og det blev vist ikke nogen videre succes, da spillet var tenimelig kedeligt. Ideen synes man åbenbart er for god til at lade falde til jorden, for nu kommer de søreme med Castles 2 (hvilken opfindsomhed), der burde have alt det, forgængeren manglede - ikke så lidt!

Vi skriver år 1311, Hundredeårskrigen raser i Europa, og rundt om i Frankrig sørger skumle adelsmænd hver for sit og rager land til sig uden hæmninger. Kong Charles er netop død (åh, nej døg!), og som den udspekulere tronraner du er, ser du snittet til at komme til magten, men desværre er der fire andre famili-



PC: Sådan ser et typisk slag ud - ikke videre spændende!

er, som har fået samme geniale ide. Formålet med spillet er at erobre så meget land, at man kan tillade sig at kræve tronen, dog først med pavens billigelse.

Hovedparten af spillet foregår på en oversigtskort over Bretagne og alt hvad man gør, er opdelt i "task"s (opgaver), i tre kategorier. Man kan udføre administrative, militære og politiske handlinger, og til hver type har man et vis antal point til rådighed, der afgør hvor huttigt en bestemt opgave bliver udført. Efterhånden som man bliver bedre, får man flere point, og kan dermed arbejde hurtigere. Spillet kører nemlig i en slags realtime (hvis man kan kalde en dag på to sekunder for real-time), så tid er penge.

"I will conquer ze world!"

Man starter på bunden med et enkelt len, en posefuld penge og en beskeden hær. Det første man bør gøre, er at checke hvordan landet ligger, hvilket man gør ved at sende en spejder til et nabolen. Derefter er det nok klogt at opruste lidt, og hvis nabolenet viser sig at en miserabel bondehær med høtyve og ballepressere, er det en smal sag at annektere området. Efterhånden som man vokser sig større, vil det uundgåeligt føre til sammenstød med andre bindegale herrer, og billedet skifter til en slagmark, hvor de små soldater stilles op på rad og række - uhyre snedigt. De begynder så henholdsvis at skyde/slå/stikke på hinanden, altsammen uden at man har ret meget kontrol over sagerne (ret kedeligt), og vinderen er den, der havde flest til at begynde med. Længe leve strategerne, eller hvad?

"Jeg en borg mig bygge vil, der skal være voldgrav til..."

Når man fålet samlet en fem-seks len under sig med vold og magt og har et par skillinger på kistebunden, er det på tide at opføre en fæstning til at forsvare det hele. Det første man skal gøre er at vælge et passende sted i den skønne bretonnianske natur, hvor

TV SPORTS BASEBALL Mindscape

dette ikke det værste bud på en simulation, og der er da gode muligheder for at more sig med en kammerat i en dyst, men ellers er der andre sportspil, som er betydeligt sjovere.

Søren

AMIGA

t asb ram, ev

Grafikken i TV Sports Baseball er ikke noget enestiende, men den er godt animeret, især kasteren. Lyden er meget sparsom, og de få piv der kommer, er noget amatoragtige, da musikken lyder som det bliver spillet på et forstemt stue-orgel, og de samplede kommentarer fra dommeren far mig uværgeligt til at tænke på Daffy. På harddisk går det som en leg, mens man på diskette bliver plaget lidt af loadetid hver gang man skifter kaster. Dette er dog ikke nogen graverende felj, og kan man leve med stilheden (og Daffy), er der et rimeligt interessant spil at give sig i kast med for en rigtig bat-man.

Grafik Lyd Gameplay 83% 61% 79%



PC

Vi arbejder på at skaffe PC-versionen, der også er udel

en hæslig borg vil tage sig grimmest ud, og så skal man være kreativ (uha, det lyder væmmeligt) og designe sit helt eget, personlige palæ. Selve borgbygningsprocessen består i at små mænd render formålsløst rundt på skærmen og foretager sig ligegyldige ting, men det behøves man heldigvis ikke at kigge på, og i løbet af nogle måndeder er byggeriet færdigt.

Borgbyggeriet er gledet lidt i baggrunden, og der er lagt mere vægt på et almindeligt strategispil, men desværre opnår det aldrig at blive rigtig spærndende. Castles 2 har måske rette fejlene fra etteren, men nye er opstået, dog er det ikke det værste bud på et strategispil, men lad os alligevel håbe, at der ikke kommer en Castles 3.

PC

Castles 2 er blevet lidt grimmere end sin forgænger, mens lyden er blevet noget bedre. Det er især kampscenen, jeg har noget imod, for mændene er nogle grimme små klumper, og landskabet er monotoni at se på. Selve oversigtskortet er der ikke noget i vejen med, og det er trods alt her, man er det meste af tiden. Task-systemet er umiddelbart en god ide, men det bliver en hæmsko i løbet af spillet. Af en eller anden grund har man aldrig hele sin styrke til rådighed når man bliver angrebet, så det ender tit med frustrerende nederlag, og borgene er ofte nyttelose i kamp, hvis der ikke er nogen til at bemande dem. Alle disse irritationsmomenter gør, at man egentlig bliver træt af spillet i løbet af kort tid - det ku' vær så godt, og så' det bare lidt skidt.

Grafik Lyd Gameplay

79% 84% 74%



AMIGA

En Amiga-version ventes ude om ca. 1 måned

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

em der ikke ved, hvad et racerlob er for noget, kan nok heller ikke læse, så den her ammeldelse behøver ikke at blive specielt lang, med mindre den trykkes med ekstra store typer. Og kender du en, der er helt vild med racerløb, kan du altid læse teksten op for ham.

Sidste år blev Nigel Mansell verdensmester i Formel 1, og det er meningen, at du skal gøre ham kunsten efter på skærmen ved at placere dig bedst blandt 12 korere efter i alt 16 løb på autentiske baner. Der er ingen fare for at komme til at ligne hr. Nissen eller lugte tungt af brændstof - det værst tænkelige er et dårligt løb, og når man kan gemme sin position på diskette, er selv det værst tænkelige ikke så værst igen.

Nigel Mansell's World Championship Formel 1racerbilspil er udmærket lavet, men er alligevel næsten som alle de andre racerbilspil, der har larmet rundt omkring på et utal af computere i de sidste mange år. Løbet ses i en slags 3D, og kameraet er placeret lige der, hvor Nigel Mansells indkapslede hoved ellers plejer at sidde. Bilen kan styres med mus, joystick eller FreeWheel, og de seks gear skifter enten sig selv eller lader dig om arbejdet.

Raceren, der uhyrligt nok ikke er smurt ind i reklamer som en gadeluder i sminke, er udstyret med to
bakspejle, der ikke duer til meget mere end pynt.
Langt mere anvendelig er det fyldige oversigtskort,
der hele tiden viser præcist, hvor Mansell og hans 11
kolleger befinder sig på banen. Med god brug af kortet slipper man for at kore skilte ned så tit, og selv om
man kun mister hastighed ved den slags kollisioner,
kan en lille forsinkelse være nok til, at den lede bil
bagved ser sit snit til at smutte forbi.

For lobet skal du vælge det hele rigtige gummihårdt, blodt eller vådt alt efter vejret på banen. Samtidig kan du justere racerens "vinger" og gearernes folsomhed. Brændstof behøver du ikke at bekymre dig om, men dækkene slides under lobet, så de skal udskiftes i pitten, inden det er for sent.



Amiga: Der er masser af farver, men ikke så meget fartfornemmelse.

Kvalifikationen er frivillig, så hvis du ikke gider at kæmpe om en plads forrest i startopstillingen, kan du gå direkte til sägen - som den bageste i feltet, naturligvis.

Har du ikke mod på at deltage i den store konkurrence, kan du selvfølgelig også kore enkelte lob på præcis den bane, der tiltaler dig mest. Og er du en af den slags racerkorere, der går med ble inden under køredragten, kan du træne i tidskørsel på tom bane med den optimale korelinje indtegnet eller lade dig instruere af Mansell. der i så fald pligtopfyldende kommer med tomme fraser som "få fart på" og "stød ikke ind i noget", mens du kører. Ja, han siger det naturligvis ikke selv, de dårlige råd dukker bare frem under et tille billede af den engelske mester.

Nigel Mansell's World Championship er ikke noget stort, banebrydende spil, men det er godt lavet, også selv om det mest avancerede er at lære at slippe skydeknappen i svingene. Flere sværhedsgrader gor, at selv de dygtigste får nogle passende modstandere at køre imod. På standard-niveauet er det som at dyste mod Skodaer med papmache-aerofoils, men rigtigt svært kan det også blive.

Desværre føles de 330 km/h ikke helt hurtige nok på skærmen, og desværre er der ingen muligheder for at spille to mod hinanden, men freaks kan da altid kobe spillet for at sikre sig det signerede Mansellpostkort, Mansell-plakaten og den folder, der reklamerer med Mansell-hätte og Mansell-hluser.

Takoh:

AMIGA

1 MB evt. harddi

Menuerne er solidt og flot designede, og på banen er 3D- grafikken ret hurtig og effektiv, selv om hastigheden aldrig føles som 330 km/h. Musikken på menuskærmene er i orden, og under løbene er lyden præcis lige så irriterende og fordumende, som den tilsyneladende skal være. Nigel Mansell's World Championship er et udmærket kørespil, men det er for simpelt til at holde i særlig lang tid, især på grund af den manglende mulighed for to spillere.

Grafik Lyd Gameplay 90% 71% 72%



ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

Microprose

Vi skal tilbage til første Verdenskrig, den gang flyene havde utallige vinger, og maskinkanoner var noget, man skulle slå på, når de jammede. Det var krigen, hvor tusinder døde i skyttegraven, og det var samtidig gentleman-krigen, hvor listen over store piloter var alenlang: Manfred von Richthoefen, Oswald Boelcke, Albert Ball og Nuser. Det var kort sagt noget for Microprose.

Von Richthofen, I presume?

AAWS er ikke noget Birds of Prey. Der er kun een type jagerfly og een type bombefly på hver side, så det må man altså nøjes med.

Der er en lang række scenarier, og i dem alle sammen er du de allierede, og tyskerne er tyskerne - eller sådan noget i den stil. Målet er altid at tvinge modstanderen i knæ - og det kan gøres på flere forskellige måder. Hvert spilleområde er delt op i to, og grænsen er et par skyttegrave, der ligger og beskydet hinanden. Dernede ligger kampene og bølger frem og tilbage, men du har kun kontrol over flyene. Imidlertid kan du gøre ikke så lidt for, at de lange skyttegrave rykker sig ind på fjendens territorie. Hvis du f.eks. bomber en af fjendens byer i smadder, kommer der i hvert fald ikke flere unge mænd fra den by - de har travlt nok med at reparere byen. På samme måde med fabrikker, broer eller små idylliske landsbyer. Ak ja, sådan er krig så brutal...

Man kan også bombe fjendens hovedstad direkte,

og vinde sejren med eet slag. Men ofte ligger den så langt væk, at du ikke kan nå den i eet stræk. Du er nødt til at erobre nogle landingsbaner først. Du er imidlertid ikke den eneste, der kan lide at lave kratere i din fjendes frodige marker. Prøjseren på den anden side er ikke bleg for at sende nogle bombefly, og det er nu op til dig, at sende et par fly op og skyde bombeflyene ned. Men ikke nok med det - tyskerne har med stor sandsynlighed sendt lidt eskorte med, så der er utallige "fugle" der skal have akut blyforgiftning, før de forvandles til dykænder.

Fly ikke højere...

Der er ikke noget bedre end at have kontrol over ALT. Og sådan er det også i AAWS. Du vælger selv, hvilke fly fra hvilke landingsbaner, der skal sættes op, hvor deres mål er, og hvor de skal lande. Men hvis der skal bombes eller hvis du møder fjendtlige fly, tager du selv kontrol over dine piloters skæbner. Når man tenker på, hvor tekniske Microprose plejer at være, er styringen af flyene skræmmende simpel. Faktisk ser du bare et par fly på en skæm, og du styrer det ene af dem. Nederst har du din energi-bar, øverst din fjendes, og så er det ellers med at lave luftakrobatik, indtil du er bag din fjende. Her er ikke noget med langtrækkende missiles og radarsystemer, og din maskinkanon kan endda jamme, så du er sat ud af spillet et stykke tid.

Skal du bombe, er det lige så simpelt. Du får et fotografi at målområdet, og følger handlingen genemen en bombesluse. Du kan dreje det (langsømme) fly, og forsøge at styre uden om AntiAircraft-kanonerne, og over dine mål, hvor du kan smide din dødbringende last. Sådan flyver du over målområdet, indtil alt er odelagt, du ikke har flere bomber eller du ligger i en bunke brændende metal på jorden.

Hvornår er en tysker ikke en tysker

Det er selvfølgelig altid rart at vide, hvem dine fjender egentlig er. I AAWS har du nemlig to hovedfjender - en strateg, og en kendt pilot. Strategen kan sagtens være Lord Kissinger, Kejser Wilhelm eller Sun Szu himself than skulle altså få gjort noget ved den forkolelse!). Det eneste navnet er udtryk for, er hvilken strategi, der bliver fulgt - nogen vil satse på at bombe dine landingsbaner, andre vil gå direkte mod din hovedstad o.s.v. Piloten er et udtryk for, hvilken taktik dine modstandere folger i luften, og hvor dygtige

Skulle du blive træt af de medfølgende scenarier, kan du lave dine egne, og selv vælge, hvor mange fly hver side skal have.

AAWS er et af de spil, der er ret nemme at sætte sig ind i, og som umiddelbart fænger. Men det simple gameplay har naturligvis sin pris - glæden ved spillet holder ikke evigt, og det ville være alle tiders, hvis man kunne spille det over modem.

Som det er nu, er der stadigvæk nok for dig at tage dig til - hvadenten du er Den Røde Baron eller en dårlig tegnet Nuser.

Christian



Grafik er spillet ikke særlig spændende, omend ret deskriptivt. Det er ikke svært at se, hvad flyene forestiller, eller hvem de tilhører, så skyder man det forkerte ned, kan man kun bebrejde sig selv!

Lyden er ikke særlig spændende, og man savner lidt skrigene fra de døende, eller lidt bedre brag.

Men selve spillet er enkelt og nærmest genialt. Måske ikke rigtig genialt, men lidt. Og i hvert fald nok til, at man kan more sig med det i lang tid.

Grafik: 74% Lyd: 67% Gameplay 89%





SHORTIES

Vi holder dig up-to-date med hvad der bliver udgivet til hvilke maskiner...

FORMULA ONE GRAND PRIX

- Microprose

Da F-I Grand Prix kom frem til Amigaen, var det til tonerne af en lovprisende presse - og undertegnede sang med. Hvadenten man kan lide racerbilsspil eller ej, må man tage hatten af og bukke sig dykt i støvet for Microproses Geoff Crammond, mesteren bag spiller.

PC-ejere har længe følt sig snydt, og selvom udviklingen går i retning af, at Microprose først udgiver spillene på PC, og senere på Amiga, er det først nu, et år efter Amiga-udgaven, at PC-udgaven ser dagens lys.

Der er åbenbart forskel på folk. Hvor PC-udgaven af Civilization blev utilstrækkeligt konverteret til Amiga, er F-1 ikke blevet konverteret, men omprogrammeret. Resultatet er lamslående.

Handlingen er stadig den samme: kvalificer dig, vind dit løb og vær glad. Langt de fleste forbedringer ligger i grafikken, hvor især de hurtige PC'ere simpelthen giver en fartoplevelse, der indtil nu har været helt ukendt. For eksempel er der for første gang blevet gjort noget ud af asfalten, der ikke kun er grå, men også lidt son, og ujævn.

At nævne alle spillets muligheder i Shortie-sektionen ville være at gå for vidt. Men alle PC-ejere bør virkelig kigge sig for, før de går over vejen...

PC: 95%

- C5

WORDTRIS

- Microprose

Det er sikken lidt overraskende, at et Microprosespil skulle finde vej til Shortie-sektionen, men der er ikke nogen grund til at bruge plads på noget, der ikke fortiener det.

Wordtris er måske ikke specielt dårligt, men det er bestemt heller ikke særlig spændende. Kort sagt er det et Tetris-spil, hvor det istedet for geometriske figurer er bogstaver, der falder ned i en brønd. Brønden har en overflade, og hvis man sætter et bogstav oven på et andet, vil det første synke lidt ned, og først komme

op til overfladen, når det øverste er forsvundet.

Når bunden er nået, bliver der bygget i højden, og når bogstaverne når helt op, er spillet slut. Ganske som vi kender det fra Tetris.

Men hvordan fjerner man dem så igen? Ved at danne ord efter Scrabbleprincippet. Spillet indeholder 60.000 engelske ord, og deriblandt garanteret nogen, du ikke kender. Bliv derfor ikke overræsket, hvis blokkene forsvinder, selvom du aldrig i dit liv har h- om kombinationen.

Der er faktisk mere grund til at blive overragstud til at blive overragsten hor nogen. Spillet bliver huttigt uoverskueligt, med bogstaver alle vegne, og pludselig er der en kædereaktion, der fjerner næsten alt på skærmen. Der er mulighed for at taste sine egne ord ind, men hvem gider at bruge 14 dage med retstavningsordbogen? Provigen...

PC: 56% - CS

KGB

Virgin

Hvis man er PC-ejer, og der spirrer en lille anti-kommunist i maven på en, er her chancen for at lære at drikke vodka og snakke russisk som en Gorbatjov.

Cryo's ret flotte grafiske adventure er nemlig blevet konverteret til PC, og det er



en meget tro konvertering. Hele teksten, grafikken og handlingen er gengivet til mindste detalje fra Amigaversionen, og resultatet er ganske overbevisende.

For dem, der ikke kan huske anmeldelsen i sidste nummer (trolaseb), kan vi minde om, at KGB har en russisk agent i hovedrollen, der skal opklare mordet på sin forgænger. Dermed er startskuddet lydt for et rædselsfuldt spil om narko, prostituerede - og i sidste ende selveste statsmagten.

Siden sidste måned har vi spillet lidt mere på KGB - og nemt, det er det bestemt ikke. Ofte har man ikke meget tid til at finde den rigtige lossning, men det gør ikke spillet dårligere, at man kan spille det i så lang tid!

Eneste tydelige ændring på PC-versionen er introen, der er blevet flottere, og lyden, der er blevet lidt dårligere:

KGB er afgjort anbefalelsesværdigt - specielt til de lidt ældre spillere.

PC: 80%

- CS

ARMOUR-GEDDON

- Psygnosis

Psygnosis' hitter på Amigaen er uden tvivl et af deres bedste spil. Handlingen er simpel, og foregår i en slags fremtidsland. To nabolande har i lang tid ligget i krig med hinanden, uden at der er nogen, der har fået det afgorende overtag. Det er imidlertid ved at ske nu. Fjenden er nemlig tæt på at have færdiggjort en superkanon, der kan springe hele dit område til atomer, og din eneste chance er at udskydde hans produktion til du selv har et lige så kraftigt våben - en bombe, der banker fjendens industri tilbage til stenal-

Armour-Geddon er et kaplob mod tiden. Til din rådighed har du tanks, fly, bombefly, amfibiekoretojer og meget mere, og du kan bruge dem til at angribe, sabortere eller udforske. L'heldigvis har fjenden samme våben til rådighed, og han forstår at bruge deml Hans vigtigste mål er at forhindre dig i at finde de ting, du skal bruge til din bombe.

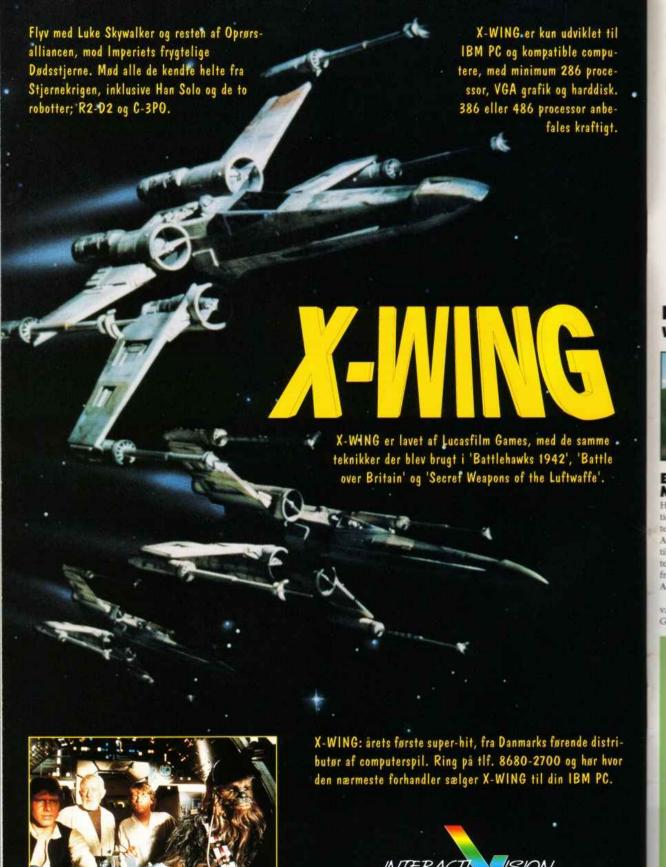
PC-udgaven er lige så sjov - og lige så svær - som Amiga-udgaven. Kombinationen af hurtig action og lidt mere eftertænksom strategi er så klædelig som en rød hue til en nisse.

PC: 85%

- CS







Norreskov Bakke 14 - 8600 Silkeborg - Tlf. 8680-2700 - Fax: 8680-0692



Et overblik over, hvad der er på vej til din 'puter.



ENDELIG, MICROPROSE!

Hvis du synes det er meget lang tid siden, du har fået et kvalitetsspil fra Microprose til din Amiga, er der ikke længere grund til at krumme tæer og være vranten. Her ser du nemlig billederne fra tre titler - alle på vej til din Amiga.

Den første, Gunship 2000, har været ude på PC i over et år. Gunship 2000 er en helikopter-

simulator, hvor du ikke bare styrer een, men flere helikoptere - på samme tid. Du er heller ikke tvunget til kun at være i den gamle Apach AH-64, men kan vælge mellem flere forskellige. Derudover skal du igennem den sædvan-Microprose-mølle træning, missioner og hele kampagner. Kommer umiddelbart efter deadline på dette nummer (!) - se en udførlig anmeldelse næste nummer. Hvis Microprose holder, hvad de lover, skulle du også kunne få fat i A.T.A.C til din Amiga i dette nummer. I jagten på narkobaroner i Colombia har du kontrol over nogle helikoptere, nøgle jagerfly og en masse agenter, der fortæller dig hvornår, hvor og med hvad du skal slå til. Narkobaronerne er imidlertid heller ikke helt harmløse, og har soldater nok til at give dig seriøs modstand. Hvis du deltog i vores A.T.A.C. -

PANDEMONIUM

Noget tyder på, at folk nu er ved at være trætte af, at Lemmings har fået lov til at stå som noget særligt så længe. I denne måned har vi anmeldt Humans, Psygnosis er selv på vej med Lemmings 2, mens Gremlins udspil hedder Pandemonium.

I Pandemonium er du kong Bobbins, konge over bobbinerne. Sammen skal I udforske flere forskellige borge, hvor mange gode ting venter - heriblandt juveler og tilfangetagende bobbiner.

Imidlertid er det ikke så let at færdes rundt i borgen. Derfor må kongen give bobbinerne ordrer til at bygge broer og trapper, der hvor det skulle være nødvendigt. Det er også vigtigt, at de beskytter kongen med musketter, sværd og bomber, for farerne lurer alle vegne - f.eks. er der hulemænd, der gemmer sig, løber frem og siger BØH!, så alle bliver forskrækkede. Blandt de andre fjender er der munke, Robin Hood, drager, hekse og endda Den Lille Rødhætte, der skal hjælpes på vej! De første skærmbilleder tegner ret godt, og selvom de ikke er frigivet endnu (hvilket kan betyde, at Gremlin ikke er helt sikre på, at de beholder grafikken!) vidner det om et nuttet spil af bedste skuffe. Skulle være ude til Amiga og PC mens du læser dette, men bliv ikke forundret, hvis det bliver udskudt.



LEMMINGS 2

En af de efterfølgere, som der er blevet set mest frem til, er endelig ved at være her. Lemmings 2, med undertitlen "The Tribes" skulle oprindeligt være ude til jul, men blev udskudt fra Psygnosis' side for at undgå konkurrence med Street Fighter II.

Det første spørgsmål enhver vil stille er selvfølgelig, om det ligner det gamle. Umiddelbart vil i hvert fald udseendet være det samme. Lemmingerne ligner sig selv, og styringsmetoden er den samme som i det foregående spil. Men der er alligevel sket noget.

Nu bor Lemmingerne nemlig i forskellige stammer - 12 styks, og du kan overtage kontrollen med præcis den, du vil. Hver stamme har otte forskellige evner, som du kan udkommandere dem til, og alt efter hvilken stamme det er, er evnerne så forskellige som svømning, kunstskøjteløb, slangetæmning og dans!

Stammernes forskellighed smitter også af på det miljo, de små gronhårede fyre går rundt i. Cirkusstammen går rundt mellem telte, balloner og lignende, de klassiske lemminger befinder sig i græsk arkitektur o.s.v.

Lemmingerne har åbenbart også været på overlevelseskursus med Jægerkorpset, og kan nu tåle et frit fald fra en hvilken som helst hojde, og man kommer gennem banen, hvis bare een lemming klarer sig. Men så er banerne til gengæld så meget desto sværere!

Om Lemmings på den her måde er blevet for kompliceret, finder vi først ud af, når spillet kommer. Men een ting er sikkert: Der skal nok blive solgt nogle eksemplarer.

konkurrence i sidste nummer, er der en chance for, at det bare kommer dumpende ind ad døren til dig - ellers må du nok hellere gå ud og undersge det i den lokale computerbutik.

Om en måned (hvis Microprose overholder deres release schedule) er det så endelig blevet tur til B-17 Flying Fortress. Du er har ansvaret for at lede en stor, snavset B-17 bomber under Anden Verdenskrig, og med dig er ti mænd, som du selv har håndplukket. De skal tage sig af de forskellige opgaver i det store fly, og du kan til hver en tid gå ind og afløse dem. På hovedskærmen

kan du se, hvordan det står til forskellige steder, og det er op til dig at rokere rundt som du finder det

Ofte skal du flyve i formation, så det er ikke nok bare at være god til at skyde. B-17 er i høj grad et spil om teamwork.

Og når missionen er ovre, og du (forhåbentlig) har klaret dig godt, er det op til dig at bedømme, hvordan dine mænd klarede det. Det er dig, der dekorerer dem og forfremmer dem - men du må hellere være fåir!



MERE DISKUSSION OM MAILBOX

Jeg sidder her med DNC nr. 12, jeg har lige læst Mailbox, og der er en vis (ikke "viis") Jesper Andersen, der beklager sig over, at Christian Sparrevohn har ødelagt Mailbox. Hvordan kan han det, når det ikke er ham, der skriver brevene?

Han brokker sig også over, at spilanmeldelserne ikke giver et indtryk af spillet. Han kan da bare læse karaktererne, (hvis han ellers har lært at læsel), der står i procent hvor gode spillene er. F.eks, er et spil med et "Gameplay" på under 60% dårligt. Dvs. at det spil skal man ikke købe, og at et spil med et "Gameplay" på over 90% er et hit, som man må eje.

Han mener også, at fire siders anmeldelser ville være fin. Sikke en nød - hvor får han det fra?

Det mener jeg ikke, da det er en af hovedårsagerne til at jeg læser og køber jeres blad.

Kunne I ikke lave en læserundersøgelse, som den I havde i Computer Action i september '89, hvor man gav en karakter for de forskellige sektioner i bladet. Så kunne I få et overblik over hvad der interesserede folk i jeres blad, og evt. afskaffe de sektioner, der ikke var interesse for.

Til sidst lidt kritik:

Jeg synes det er for dårligt, at ca. halvdelen af de spil I anmelder er PCspil (også selvom PC-versionen udkommer før Amiga-udgaven), for bladet er som bekendt et Amiga-blad - og det eneste på dansk.

PS! Håber du kunne læse min små-, nej STORgrimme skrift! Anders Nielsen, Fredensborg

Det med håndskriften er du ke den eneste, der bekymrer sig over. Det er selvfølgelig rarest, hvis vi kan læse hvad I skriver, men jeg har en vis øvelse...gennem hele skoletiden fik jeg altid særlige tilladelser til at skrive mine eksamener på maskine, og i 1989 blev min håndskrift kåret til den grimmeste på skolen... Til gengæld ser vi gerne, at dem af jer der HAR tekstbehandlingsanlæg evt. ofrer en diskette på sagen - specielt hvis I skriver lange breve.

Læserundersøgelsen bragte vi i nr. 11, og skulle i virkeligheden have gjort det lang tid før. Men mens du læser dette bliver der talt ivrigt op, og resultatet bliver spændende.

Vi ved godt, at de fleste af vores læsere foretrækker Amigaanmeldelser, og vi opprioriterer dem også, så vi får så mange med som muligt. Men der KOMMER mange spændende PC-spil, og PCog Amigamarkedet hænger tæt sammen. Mange af vores læsere har bedt om PC-anmeldelserne, og indtil videre kører vi det som forsøg.

Men et Gameplay på fire sider?! Forgæææt æt (som de siger i Vestjylland, hvor Jakob Sloth kommer fra.)

DEMO-DRØMME

leg er en grafiker i en lille gruppe, og har det godt med det. Dog synes jeg, at I kun-ne gøre en del for at gøre mit liv bedre, ved f.eks. at begynde at skrive om grafik, bl.a. hvilke effekter, der er gode, hvad man skal undgå, hvordan man vælger en god palette, skyggearbejde o.s.v. så kunne det være I ville få nogle ordentlige billeder til Gallery, istedet for det L.RT, der har været i de sidste par gange. En anden ting jeg savner i bladet, er slideshows, demoer og musikanmeldelser, det skal jo ikke kun være spil, 1 anmelder. Kig rundt på forskellige BBS'er, og download alt det, I af dette stuff. Begynd så at skrive noget om alle de seje og oven i købet gra-tis demoer. Hvis I gør det, kan det være I vil få et bedre blad, med flere læsere! Hvis ikke, så vil jeg sige til samtlige læsere, at I skal begynde at læse diskblade som RAW og TopSecret, I ville føle jeg langt tørrere, så prøv det, PRØV det! Så til sidst et spørgsmål: Hvorfor skrev ikke om THE PARTY sidste år (hvis I undskylder dette, kan I jo skrive om THE PARTY II denne jul!)

Det ville nok være en god ide med nogle grafik-kurser. Og det er noget, vi overvejer grundigt, især hvis læserundersøgelserne viser, at folk er inte-

Ikke at vores læsere BEHØVER kurser. Mange af de indsendte billeder til resseret i grafik. Gallery er efter min mening af ret høj kvalitet, og hvis du ikke synes det, vil vi da meget gerne se dine kreative udgydelser.

Demoer, slideshows o.s.v.: se i dette nummer! Jeg ved ikke, om der er nogen, der tager til "THE PARTY II", men hvis I virkelig er så interesseret i demoer, skulle I skrive ind til os.

Og jøvrigt har Mads fuldstændig ret: Raw ER tørt - forbandet tørt.



Ved Christian Sparrevohn



PC-programmer på Amiga 4000?

Jeg er en ivrig abonnent på deres relativt halvbra blad. Jeg har vært abonnent i 3 år, og jeg synes at jeg har mærket en litt negativ utvikling. Jeg kan ikke sette fingeren på en spesiell ting, bortset fra at det var en tabbe å starte med PCanmeldelser. Så et par kjappe spørgsmål:

Vet dere prisen på Amiga 4000?
 Kan Amiga 4000 kjøre PC-programmer?

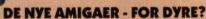
3) Kan dere ikke snart kjøre en ny harddisk/ printer-test? Dessuten vil jeg rette en STOR takk til Gold Disks pagesetter II, som har gjort dette brevet leselig. TUSEN TAKK, endelig kan jeg også skrive brev.

Karl O. Wallevil, Norge

Nu har du vel haft din finger med i spillet i forbindelse med læserundersøgelsen i nr. 11/ 92...PC anmeldelser er der tilsyneladende delte meninger om, men resultatet af førnævnte læserundersøgelse vil være udslagsgivende for, om vi skal fortsætte med Pc-anmeldelser eller ej i 1993.

Prisen på Amiga 4000 er kr. 19.000 inkl. moms (se i øvrigt brevet herunder), men den kan ikke uden videre køre PC-programmer. Her skal du først have fat i en emulator, der fåes både fra Commodore selv, og tredjeparts-udviklere såsom Vortex i Tyskland. Drevet i Amiga 4000 kan dog godt både læse og skrive PC-disketter - selv 1.44 MB går an.

Der vil snart dukke flere stortests op i bladet, men mest om produkter vi ikke før har lavet stortests på. Det vil bl.a. være acc. kort, grafik kort og diskdrev, men vi vil da ikke udelukke at vi bliver fristet (presset) til at lave en ny printer/ harddisk-test i nær fremtid - men vent og se.



Jeg har de sidste to år fulgt udviklingen på Amigamarkedet. Jeg er selvfølgelig glad for, at priserne på tilbehøret er blevet meget lavere, men det hjælper jo ikke noget, når man bare for at være med lidt "up to date" skal have mindst en Amiga 2000 med harddisk og helst acceleratorkort. Det er ikke længere nok at have en ganske almindelig Amiga 500. For ikke særlig længe siden kom Amiga 600, så kom Amiga 4000 og om ikke længe kommer Amiga 1200. Alle sammen er meget hurtige maskiner med 32 bit Ram og hhv. 68020 og 68040-processorer (lige med undtagelse af Amiga 600). Jeg ved godt, at jeg ikke kan stoppe udviklingen, men foreløbigt tror jeg ikke, der er (særlig mange) købere til f.eks. Amiga 4000. Den kommer jo nok til at koste omkring 30000-50000 kroner, og til den pris kan man få en meget kraftig PC'er. Det vil for det meste være firmaer, der ofrer så mange penge på computerudstyr, og på det område har Amigaen ikke en chance - endnu. Jeg tror ikke at der vil være nok købere til så dyre Amigamodeller, for hvis man har brug for så meget datakraft, vil de fleste stadigvæk købe en PC'er. Derfor, sæt farten lidt ned, Commodore. Amigamarkedet er endnu ikke klar til så høje priser, som I nok vil forlange for både Amiga 1200 og Amiga 4000. Det er jo for det meste unge, der køber Amigaer, og der er ikke mange i den alder, der har så mange penge. Jeg kunne også godt tænke mig at vide, hvad I inde på redaktionen mener om ovenstående. Er en Amiga 500 (muligvis med diverse udvidelser såsom harddisk og mere RAM) stadigvæk tidssvarende, eller skal man have et storre system, for at kunne "være med" fremo-

Mads Vester

Blandt de mange julekort, der ønskede os al mulig lykke og glæde i det nye år, er der også kommet enkelte spørgsmål, kommen-

DET KORRUPTE DNC?!

På forsiden af jeres blad står der "Uafhængigt computermagasin" (ikke på min forside! - Red.) Derfor undrer det mig lidt, da jeg så inr. 11 af DNC, at Mailbox og Secret Services præmies var sponsoreret af Gremlin. Jeg kiggede straks i spilanmeldelserne og så, at Lotus III fra Gremlin havde fået 91%. Min mistanke blev straks vakt. Da jeg så fik nr. 12 af DNC ind ad døren, slog jeg op på Mailbox og så at præmierne var sponsoreret af MicroProse. Jeg slog derefter op i spilanmeldelserne og så, at Flying Fortress fra Micro-Prose havde faet 83%. Sjovt tilfælde, ikke?

Du har desværre glemt at skrive dit navn på brevet. Men jo, du har fuldstændig ret - faktisk et ret pudsigt tilfælde. Vi ER korrupte. Og så er vi samtidig rigtig tarvelige: Prøv at se på anmeldelsen af Mantis i nr. 12. Microplay er en label under Microprose, og vi gav dem kun 42%! Samtidig glemmer vi hurtigt vores venner - vi gav kun Zool 56% i nr. 12 selvom Gremlin sponserede os måneden før, og ovenikøbet lavede en konkurrence med os! Og tænk på alle de spil, vi har givet gode karakterer både før og efter vi begyndte at indføre spilsponsors, uden at firmaerne bag dem har givet os så meget som seks flasker rødvin for det!†Spilsponsors er indført for at sikre, at vi ikke får nogen af vores egen spilpræmier i hovedet, når vi udskriver konkurrencer om "dårligste" spil. Samtidig har softwarefirmarne mulighed for at give langt større præmier end os - så hvorfor dog ikke gøre det? Det er godt for os, for firmaerne og for jer. Både med og uden korruption.



Nu til noget helt andet. Hvad med at lave et Amiga Expo i Odense (Fyns Forum) eller et andet sted på Fyn? Mads Paulin, Faaborg

Jeg ringede til Commodore for at checke priserne på de nye Amiga-modeller, og meget tyder på, at de ikke bliver nær så dyre, som du frygter. Lars Kirstein fra Commodore oplyser, at en Amiga 4000 med 120 mb. harddisk koster 18995,- incl. moms. Amiga 1200 er endnu ikke pris-sat, men kommer til at "ligge tættere på prisen på en Amiga 600 end på en A-3000". I Tyskland er prisen for en A1200 ca. kr. 4000,-.

Dertil skal du nok lægge, at Commodores computere har det med at falde drastisk i pris. Det har vi set både med Amiga 2000 og Amiga 3000. Så forhåbentlig sker det samme for de nye computere.

På et eller andet tidspunkt bliver man nok nødt til at skifte til en af de nye Amigaer. Det nye chipsæt bliver allerede nu understøttet, og der vil blive lavet mange ting, både seriøse programmer og spil, der kun kan køre på en af de nye maskiner. Det sker faktisk allerede

Men du behøver ikke at være alt for nervøs - Lars Kirstein (og han plejer at være pålidelig!) mener, at der vil gå et par år, før der ikke længere bliver lavet ting til en ganske almindelig Amiga 500. Der er simpelthen for mange, der har maskinerne stående til, at man vil lade det marked i stikken.

tarer og meninger. Vi pakker ud...

HVAD MÅ MAN EGENTLIG?!

Der er noget, som jeg godt kunne tænke mig at spørge om:

1) Er det tilladt at kopiere til eget brug?

2) Er det tilladt at sælge originale spil end de rigtige forhandle-

3) Må man købe et originalspil, kopiere det til eget forbrug, og sælge originalen igen, og på den måde få et gratis spil? Jens G J Larsen, Somewhere

Denne gang har jeg besluttet mig for at være helt sikker! Jeg har slået op forrest i et par spilmanualer, og svaret er ret entydigt: JA, man må gerne tage EEN kopi til eget brug. Hvis den kopi så går i stykker, må man tage en ny, men altså kun een. Når man køber et spil, har man kun lov til at bruge spillet på een computer. Hvis man, som jeg, har computere både på arbejdet og derhjemme, må jeg kun køre et spil på en af dem på samme tid. Jeg må godt slette programmet fra den ene, og S= bruge den på en anden. Det er selvfølgelig kun aktuelt de gange, man installerer et spil på en harddisk. Og det er selfølgelig forklaringen på at dit sidste spørgsmål

JA, du må sælge originale spil, og til den pris, der passer dig. Det er en ret, du er sikret. Så lang tid du ikke sælger noget ulovligt, kan du selv fastlægge prisen.



EN PIGE TALER UD

Da jeg læste om EDEMTAAVTIG's indlæg om at blive nedgjort af fyrene, fordi hun var pige i computerverden, måtte jeg give mit besyv med, da jeg har fået en helt anden og positiv modtagelse af mandlige computerfreaks, som jeg har talt med/modt.

Lige fra starten er jeg nærmest blevet forkælet af mine med-computermennesker, som altid har været utrolig søde og nærmest beundret mig, netop fordi jeg har en Amiga

Een gang har jeg dog haft en darlig oplevelse: jeg gik ind i en computerforretning (som jeg af ren høflighed skal lade være med at nævne navnet på!) og blev fra det øjeblik jeg trådte ind af døren helt klart nedgjort af de to gutter, som ekspederede. Man kunne nærmest se det skrevet i deres øjne: Hvad i al verden vil en pige i en computerforretning. Hvorfor går hun ikke bare hjem til kødgryderne?

Jeg behøver vist ikke at sige, at jeg ikke har været der siden (nå, nu gjorde jeg det sgu alligevel!)

Det er til gengæld også det eneste negative jeg har oplevet, siden jeg købte min Amiga for 3 år siden, så jeg vil sige at EDEMTAAVTIG at du skal ikke tro, at alle fyre er nogle lede mandschauvinister - der er rent faktisk en masse søde computerfyre, der vil behandle dig med respekt!! Dorte Andersen, Vordingborg

Det er nu også mit indtryk. Desuden passer det heller ikke helt, at alle folk i branchen er af hankøn. Hvis man tager til en af de store engelske, tyske eller franske udstillinger vil man finde ud af, at langt de fleste PR-folk faktisk er piger og kvinder. Det skyldes naturligvis, at det ind imellem kan være forfriskende at møde nogen fra det andet køn.

Hvis du har fået en dårlig behandling i en computerbutik fordi du var pige, må det VIRKELIG være en dårlig forretning. De fleste computerforretninger satser faktisk på også at ansætte kvinder selvfølgelig for at skabe lidt variation, men også for at tiltrække piger, der pludselig kan se, at det også som pige er helt legalt at beskæftige sig med computere.

OG ALLE DE ANDRE...

. Vi har fået en slags hilsen fra dellezombierne Gnaske, Dello og Mobgnask, der arbejder på Mobedæhavisens. Er nogen interesseret i at høre mere om dem, bedes henvendelser rettet mod

Mobedæhavisen Delrealle 14a

Mombecity 7718 Nørredealre

- Er der noget at sige til, at man bliver mærkelig i det her job?

...Vi har fået en lang række julekort fra kendte personer. Vi siger tak for alle lykønskningerne, og da I som læsere sikkert ved, at vi ikke kan kommunikere på andre måder end ved at sende spil ud, er der følgende spil på vej til:

Kriss Kross: Creatures - Og hils mor! Boris Yeltsin: Ashes of Empire - 5à du røgen, Boris?

Ritt Bjerregaard: Castles - hvorfor dog stoppe med 8 værel-

Richard Moller Nielsen: Leeds United - Du er ikke den eneste, der fumler i det!

Poul Nyrup: Sim Life - Hallo! Er du i live? Hallo! Sting: Global Effect - Du skal bare tro på det!

Hispolla-bevægelsen: Lemmings - Så længe der er liv, er der soldater!

Schwartzkopf: Terminator - Kampen er fair - bare de ikke har noget at slås med!

Clinton: Wizkid - Og hils Sox!

Milosowitz: Civilization - fordi man i dette spil smadrer sine naboer og i sidste ende måske bliver VERDENSHERRE! Steffen Brandt: Guldkornekspressen - fordi det er du! Claus Riskjær: Magic Pockets - What do you have in your

Bent Burg: Larry V - fordi der inden i enhver Burg gemmer sig en Laffer.

Saddam Hussein: Abandoned Places - der er langt mellem naboerne i Bagdad

Paven: Godfather - gudfader!

Blekingegadebanden: Crime Does Not Pay - bare mens I

Rynke-Ronald: Super Space Invaders - selv i det mindste rum er der behov for et SDI

Jaques Delors: Top Banana - du er overbananen, men har den nu den rigtige krumning?

Frederik: Lotus III - Sømmet i bund, og der er fem trillioner

John Major: Beast III - og hils dine venner.

John Faxe: Sensible Soccer - du KAN jo godt! Jodle Birge: Soundtracker, Rytmetracker,

Teksttracker og flotte-korpiger-der-står-i-vejen-tracker. Mogens Palle: Lemmings II - bare een overlever, er det ok! Gert Bo: BC Kid - fordi hovedet ikke altid bliver brugt reg-

Krumme: Hugo på Nye Eventyr - Tak skal du have, jeg føler min tæer helt sammenkrummedel

Pilot-Stefan: Airbus 320 - DU kan lande den!

Synnøve Søe: Extreme - du ER ekstrem!

George Bush: Easy Amos - vi ville egentlig have givet dig et arbejdsløshedsspil, men du må selv lave det!

Drude Dallerup: Druids - et gammelt C-64-spil, der ikke længere kan fås i virkeligheden.

Hook: Hook

De danske snigskytter i Serbien: Die Hard II, Mercenary III og en ligkiste.

Maxwell: Cruise for a Corpse

A/S Storebæltsforbindelsen: 3D Construction Kit - Og nu ikke noget med tunneller!

Kaj Ikast: Dig-Dug - Det er gammelt, men du kan bruge det! Madonna: Final Blow (-job)

Bubber: Harald Härdtand - skal vi se, hvem der kan stoppe tandbørsten i halsen først?

Salman Rushdie: Exile - vi ses vel i det nye år?

Det Vittige Hjørne

Et bjerg af vittigheder har gjort det muligt at udvide hjørnet

En særlig tak skal sendes til Ole Sørensen fra Køge, for sine ti siders jokes! Find nogle af dem sidst i denne afdeling.

To familier i Østergade er naboer. Den ene familie er barnløs, og har ingen mulighed for at få nogen, mens den anden får et nyt barn hvert år. Moderen i familien med de mange børn får til sidst medlidenhed med den anden familie, og forærer til jul sit nyfodte barn til naboerne. De bliver meget glade og tak-ker mange gange. Så mange gange, at der også året efter bli-ver foræret et barn. Men den tredje jul afslår den barnløse mor

Nej tak, vi foretrækker gås i år! Jonas Bech, Vrå

Hvordan kan man se, om der er en polak til hanekamp? - Han kommer med en and!

Hvordan kan man se, om der er en irer til hanekampen?

Han sætter sine penge på anden!

Hvordan kan man se, om mafiaen er til hanekampen?

Anden vinder! Esben Holdt, Roskilde

Olsen havde købt en af de her smarte små japanske biler, der både er billige i drift og nemme at parkere, men efter et styk-ke tid begyndte Olsen alligevel at fortryde købet lidt. Hver gang han rullede vinduet lidt ned, smed folk breve ind til ham! Ole Ronn, Klinkby, Lemvig

Hvad er optimisme? - Det er når en ansat i Unihank stryger fem hvide skjorter søndag aften

Skoleklassen var på besøg hos bageren. Det første de ser er bagermesteren, der sidder og ælter dej på sin bare, svedige

"Sikke noget ækelt svineri!" fnyser lærerinden "Ha", svarer bageren, "Så skulle du se, når vi laver vanillie-

Thomas Kaser, Skiev

En gris ser en stikkontakt. Den ser sig lidt om og spørger forsigtigt: "Hør, hvem har muret dig inde¹!" Jens Jakob Christiansen, Hørsbolm

En mand kom ind til lægen med en fro på hovedet

 - Du godeste, spørger lægen, hvordan er det dog sket?
 - Jo, det startede med en byld i røven, svarede frøen Ole Sørensen, Køge

De havde været gift et år. En aften ligger de arm i arm, og man-

- Elskede, du ved at jeg elsker dig, og vi har det skønt, men nu har din mor boet her et år. Synes du ikke, at det er på tide. hun flytter?

Hun løsriver sig fra ham, stirrer på ham med store øjne og niber

- MIN morf! Jeg troede, det var DIN! Ole Sørensen, Køge

En mand kommer ind til lægen, og er meget bekymret. Efter mange undersogelser kommer lægen med svaret:

De har HAGS

HAGS, hvad er det?

Meget alvorligt. Det er herpes, AIDS, gonore og syfilis.

Det lyder slemt, men kære doktor, kan De ikke gøre noget? lo, de bliver straks indlagt og kommer på pizza-kurl

Pizza-kur? Hizelper det?

Næh, men det er det eneste, vi kan skubbe ind under doren. Ole Sarunson, Kogo

He, he, gnækkede en af de syv små dværge, Igår sad jeg og

flettede Snehvides här! Lad være med det praleri, du går hende jo kun lige til knæe-

Jep, netopt Ole Sarensen, Kope Tegn abonnement og VIND ialt for kr. 14.500!

Når du betaler dit helårs-abonnement til tiden, eller køber nyt abonnement deltager du måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmieudtrækning 11 gange om året!

HVER MÅNED trækker vi lod om:

* 1. præmie

kr. 5.000.-

* 2. præmie * 3. præmie

kr. 1.000,kr. 1.000,-

* Plus 50 eksemplarer af den populære "Top Secret"-bog, værdi kr. 148,50 pr. stk.

(Kontantpræmierne udstedes som et gavekort til een af "Det Nye COMputers annoncører, efter eget valg)

lalt 53 gaver - HVER måned!

* TEGN helårs-abonnement på "Det Nye COMputer", og deltag automatisk i præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

*FORNY dit helårsabonnement TIL TIDEN, og deltag automatisk i præmieudtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

Sådan gør du: (Nye abonnenter) Vil du tegne et abonnement, indsender du kuponen forneden. Så sender vi et girokort.

Bestiller du et helårsabonnement, deltager du automatisk i vores månedlige præmie-udtrækning, når girokortet er blevet betalt.

Sådan gør du: (nuværende abonnenter) Betal dit helårs-abonnement TIL TIDEN (dvs. ved 1. opkrævning) - og du deltager automatisk i den fantastiske ud-

Som halvårsabonnent deltager du IKKE i præmie-udtrækningen

Dit abonnementsnummer er dit konkurrence-nummer. Præmierne udtrækkes den sidste hverdag i måneden, og du deltager måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmieudtrækning 11 gange om året! Vinderne får direkte besked, og navnene offentliggøres to måneder efter i

KUPON til nye abonnenter



Kli	p denne kupon ud, udfyld og send den til:	
411	dio Media A/S, St. Kongensgade 72, 1264 København K.	
	JA TAK!	

"Det Nye COMputer".

Jeg vil gerne være ny abonnent Send venligst girokort snarest! Jeg har 1/2-års-abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (og deltage i Jeres månedlige præmie-udtrækning).

Et helårs-abonnement koster i øjeblikket kr. 378,-

Navn: Adresse:

Postnr./By:

bortfalder med ovenstående tilbud.

Abonnementsnummer: OBS! Tidligere abonnements-tilbud såsom gratis spil osv.

Videofilm

Er du til video-film? Så følg med her, hvor vi vil begynde at anmel-de de nyeste af slagsen.

Af Thomas Ellegaard

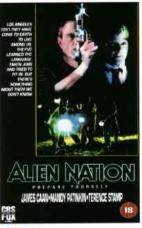
om noget nyt, vil vi snart begynde at anmelde alle de nye videofilm, der kommer på markedet. Jeg vil her se på nogle af dem, der allerede findes, og vil desuden belyse de forskellige forhold, der gør sig gældende indenfor videobrancen.

Flere tusind videofilm

Hvert år bliver der udgivet flere tusinde videofilm. De fleste af disse er mildest talt dårlige, men ind imellem er der også nogle gode, selvfølgelig alt afhængig af, hvad det er man godt kan lide at se. Det er de bedste af disse vi vil forsøge at finde frem til alle Jer læsere. Som en slags forsmag på, hvad I har i vente, vil jeg derfor her bl.a. se på nogle af de videofilm, som er udkommet indtil nu.

Videostandard

Mange forskellige videosystemer er blevet forsøgt. Blandt de kendeste er nok "Betamax", "Video-2000", samt "VHS". Alle systemerne er såmænd rimelig gode, men med tiden er "VHS" helt klart blevet standarden. Det er derfor nu på det nærme-



Alien Nation

"VHS"-bånd. Så en "VHS"videomaskine er derfor også klart at foretrække.

Der findes virkelig mange forskel-

lige videobånd på

Videobånd

Har markedet. man en god videomaskine. kan man godt. m e d acceptable resultater, benytte sig af meget billige videoband, men som regel er det ikke anbefalelsesværdigt. Som oftest kan det bedst betale sig at købe de lidt dyrere bånd. De har den fordel, at de, ved gentagen brug, ikke får slidt (så meget af) deres magnetbelægning af, og desuden viser de som oftest også et meget bedre billede (uden "sne"), og leverer en bedre gengi-

> ge bånd. Men, hvilke bånd skal man så købe, hvis man ønsker selv at optage. Ja, det er faktisk et meget svært spørgsmål, for der findes så mange mærker, at det i dag nærmest er umuligt at veilede folk.

> velse af lyden, end de billi-



Alien

Hver mærke har desuden flere forskellige typer bånd (nogle i den billige ende, og nogle i den dyre, samt mange midt imellem), hvilket komplicerer sagen lidt. Desuden forbedrer fabrikanterne hele tiden deres bånd, således at det samme bånd faktisk bliver bedre og bedre hele tiden.

Generelt gælder der iøvrigt, at io længere et videobånd er, des tyndere (og mindre holdbart) er det. Derfor opnår man altså den bedste kvalitet med korte bånd, men da man jo samtidigt også ønsker, at der rent faktisk skal være noget på båndet, må man

(som altid) finde en gylden middelvej, her mellem kvalitet og båndlængde (og prisen).

Personligt anvender jeg mest to forskellige typer bånd: "E240-Super High Grade", fra "BASF", samt "E240-High Quality Stan-dard", fra "TDK". Disse to båndtyper er faktisk udmærkede (selvom der sikkert findes bånd, som er langt bedre), og jeg har aldrig rigtigt haft problemer med dem, så de kan anbefales, hvis ikke man ved, hvad man skal købe.

Også når man køber en film. skal man være opmærksom på kvaliteten af det bånd, som filmen ligger på. Mange af disse bånd er faktisk ofte af billigste kvalitet, men mange videofilms-udbydere reklamerer nu med levering af videofilm på kvalitetsbånd, så vær' opmærksom på det.

(Som altid gør vi selvfølgelig opmærksom på, at det er forbudt at kopiere sine egne originale film til andre, eller andres originale film til sig selv, så er I advaret).

"Tour Guide"

Som lovet, har jeg for folk, der ønsker at købe, eller leje, videofilm, layer en mindre Video-"Tour Guide", over nogle af de bedste videofilm, der indtil dato er blevet produceret. Tjek den ud, og vær' så jøvrigt også opmærksom på de snarligt kommende anmeldelser af nogle af de aller nyeste videofilm. God fornøjelse.





umuligt at

opdrive en ny

"Betamax

eller "Video-

2000"-maskine

på markedet.

Disse kan dog

skaffes brugt,

hvad formålet

så end er med

det. Går man

nemlig til en

videoudlejer,

kan man de

fleste steder

"VHS"-film, og

køber man

butikkerne,

postordre, er

det som regel

kun muligt af

dem på

videofilm

godt

leje

pá

stadig

kun

eller

Video Tour Guide

(Set af Thomas Ellegaard)

Allen

02

i0-

F",

m-

rd-

lv-

m

rig

m.

ke

Dà

en

er

et.

ere

af

lig

idt

Im

ile

ler

10

our ste

er'

de

ser

o-

Alien handler om et mineraludvindingsrumskib, der er på vej hjem til Jorden, men som undervejs modtager et ukendt signal. Regulativerne ombord na rumskibet forbyder besætningen at fortsætte deres reise, før det ukendte signal er undersøgt. De tager derfor, i et mindre rumfanoj, ned til planeten, hvorfra det pågældende signal kommer. Der finder de et fremmed rum-skib, og ved nærmere undersøgelser inde i rumskibet. får et af besætningsmedlemmerne et væsen i hovedet. Dette væsen lægger et slags æg inde i manden, som senere udvikler sig til et frygteligt uhyre, der er meget stærkt, ondsindet, og som har en utrolig stierk syre, istedet for blod. Et besætningsmedlem, Ripley (spillet af Sigourney Weaver'), når at undslippe i et redningsfartøj

Genre: Science Fiction-Gyser Karakter: 90%

Alien II - Det Endelige Opgør

Mange år er gået, da man endelig finder Ripleys rumskib. I alle disse år, har man nået at kolonisere mange planeter, bla. den planet, hvorfra de i "Alien" havde modtaget det ukendte signal. Pludselig en dag afbrydes radioforbindelsen til planeten, og et meget veludrustet redningsteam bliver, sammen med Ripley, sendt dertil. Her møder de ikke blot et enkelt uhyre, men mange, og teamet må fortage en ektrem blodig kamp på liv og (især) død, mod disse uhyrer.

Under kampen bliver en atomreaktor ramt, og de har derfor blot få timer, til at undslippe planeten, for den springer i luften. Sagen kompliceres af, at deres redningsfartoj, der skulle bringe dem op til moderskibet, styrter ned. Filmen er meget flor lavet, og er hele vejen igennem præget af en kvalitet, der ikke er set siden "Star Wars". Glæder du dig til Alien III,

den kommer snart på video. Genre: Science Fiction-Gyser Karakter: 90%

Onkel Buck

En familie lever et roligt og fredligt liv, da plidselig moderens far dør. De to forældre bliver således nødt til at tage af sted, og ringer derfor efter 'Onkel Buck' (John Candy) til at passe børnene. Buck har sin heit egen specielle form for humor, og levestil. Han er nok den eneste jeg har set, der støvsuger sin mave, efter at have spist chips. Filmen er yderst humoristisk, er det er nok en af John Candy's bedste film. Kan varmt anbefales.

Genre: Komedie Karakter: 90%

Predator

Ingen ringere end 'Arnold Schwarzenegger' (I ved, ham med de store orer) spiller her lederen for et militært redningshold, der får til opgave at redde nogle regeringstropper i junglen, som var faldet i baghold. Opgaven er dog blot et dække for en langt større opgave, nemlig at finde og udskadeliggøre et farligt væsen, der ikke just stammer fra Jorden. Dette væsen har fordel af at være i besiddelse af meget avanceret teknologi, der bla. medfører, at det er næsten fuldkommen usynligt. løvrigt har det et infrarødt syn, noget der bla. gør, at det kan se i mørke, hvilket er en fordel, når det skal ud og jage sit yndlingsbytte - mennesker. Nu er Arnold jo ikke ligefrem kendt for at give op lige med det samme, og det bliver hurtigt svært at afgøre, hvem der egentligt er den jagede.

Genre: Science Fiction-Gyser Karakter: 85%

Predator II

l'denne fortsættelse, er en anden Predator, og nu med en endnu mere avanceret teknologi, kommet til storbyen Los Angeles i 1997, hvor det dræber alle de bevæbnede mennesker, det kan komme i nærheden af. En politimand (spillet af Danny Glover, bl.a. kendt fra "Dødbringende Våben"), undersøger en række mystiske hændelser, men hans arbejde besværligøres af FBIs indblanden. FBI har planer om at fange uhyret, for bl.a. at skaffe sig indsigt i al dets avancerede teknologi, men må sent indse, at opgaven er umulig uden Danny Glover's indblanden. Filmen er næsten udelukkende rå vold, og er meget flot og realistisk lavet. Køb den idag.

Genre: Science Fiction-Action Karakter: 95%

Highlander II

Christoffer Lambert spiller her den sidst overlevende Highlander, fra den første Highlander-film. Nu, da alle de andre High-landers er dræbt, er han ikke længere udødelig, men ældes hver dag. Dette ændres dog hurtigt igen, da det viser sig, at han i virkeligheden stammer fra en fremmed planet. Han er den, som skal redde planeten fra dens onde hersker, hvorfor denne da sender mænd ned for at dræbe Highlanderen, men bliver til sidst selv nødt til at klare sagerne. Kampen besværligøres af, at de jo kun kan dø ved at få hugget hovedet af med de specielt lavede sværd fra deres hjemplanet. Filmen er ikke en gyser, men spændende er den, og den indeholder mange meget flotte scener.

Genre: Science Fiction-Action. Karakter: 80%

Alien Nation

Filmen handler om ca. 300.000 individer fra en fremmed race, der strander på Jorden. Her prøver de at integrere sig med Jordens befolkning, men det går desværre ikke helt så godt som man kunne tænke sig, for de har også taget problemer med sig. De har udviklet særlige pistoler, der kan skyde gennem selv rimeligt tykke metalkonstruktioner, og havd værre er, de har medbragt et uhyre farligt nakotika. Filmen er dog også humoris-

tisk, for mens mennesker bliver fulde af alkohol, bliver 'de fremmede' fulde af (ja hold nu godt fast) sur mælk. Føj, siger jeg bare, men de må jo ku' li' det.

Genre: Science Fiction

Karakter: 70%

Die Hard

Med Bruce Willis i hovedrollen som politimanden, der på egen hånd kæmper mod en bande terorister, der har indtaget intet mindre end kæmpebygningen 'Nakatomi Plaza' i Los Angeles. At de samtidigt har taget bl.a. hans kone som gidsel er ikke just noget, der gør ham venligere stemt. Politiet sætter alt ind, selv en pansret mandskabsvogt, men det er naturligvis vores allesammens helt, Bruce, som må rede trådene ud. Filmen er totalt handlingsspækket, og er absolut værd at se.

Genre: Action Karakter: 80%

Total Recall

Atter engang er 'Arnold Schwarzenegger' på spil. I "Total Recall" lever han. Ouaid. et tilsyneladende godt og normalt liv, og med en smuk kone, indtil han en dag prøver den nye rejseservice "Recall", der tilbyder reiser som drømme. Disse tankerejser ændrer dog lidt på hans hjerne, og langsomt går det op for ham, at han i virkeligheden er en anden, og at nogen har provet at slette hele hans hukommelse vedrorende hans tidligere liv som hemmelig agent på Mars. Han rejser derfor til Mars, for at prove at få rede på tingene. Her støder han bla. på et kæmpemæssigt bygningsværk, en maskine, der var bygget af ukendte væsner, for millioner af år siden. Men nogen prover at skjule denne maskine samtidigt med, at de prover at dræbe Quaid. Vor kære 'Arnold' tager naturligvis kampen op mod skurkene, på den iltfattige planet. Absolut anbefalelsesværdig film.

Genre: Science Fiction-Action Karakter: 90%

Ansvarshavende udgiver:

Klaus Nordfeld

Chefredakter:

Christian Martensen, DJ

Vigtigt:

Artikler og fotos i "Det Nye COMputer" må ikke udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfeil.

Abonnements-service:

Telefontid: 11:00-16:15 Telefon: 33 91 28 33 Telefax: 33 91 01 21 Postgiro: 9 71 16 00 Årsabonnement kr. 378 1/2-års abonnement kr. 198 Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer:

Audio Media A/S St. Kongensgade 72 1264 København K Telefon: 33 91 28 33 Telefax: 33 91 01 21 Annoncer: Erik Lennings

Redaktion og udgiver:

Audio Media A/S St. Kongensgade 72 1264 København K

Produktion:

Dimensia III GraFX PrePress ColourPrint North

Distribution:

Danmark: DCA, Avispostkontoret Norge: Narvesen

Medlem af:

Dansk Fagpresse

Tilmeldt-

Dansk Oplagskontrol Gallups DRB index.

COM-BBS:

"Det Nye COMputer"'s Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, med 1200/2400 Baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men et efter eget valg. Følg instrukserne på basen for at blive registreret som bruger. "COM-BBS", telefon: 33 13 20 03 SysOPs: Claus L. Jeppesen & Hans H. Bang

Næste Nummer!

-Udkommer torsdag d. 25. februar 1993, og her kan du bl.a. læse om:

 Flere demoer!
 Vi kigger på de nyeste, og har samtidig besøgt verdens største "demoparty"!





Det Alternative Hjørne Hvad siger du til et tegneprogram, der er PD og næsten lige så godt som et du køber for dyre domme?!

AMAX-II-PLUS er den nyeste version af Macintoshemulatoren til Amiga - vi tester!

Alt dette, og MEGET mere kan du læse om i næste nummer! Med forbehold for ændringer

Virus for begyndere

Har du mange problemer med din Amiga og dine spil, kan det skyldes at du har virus! Læs her hvordan du undgår 98% af alle vira.

Af Erik Løvendahl Sørensen

Mange Amiga ejere har tit alvorlige problemer med forskellige disk-fejl og virus. Hvad siger du til "Error validating disk", "guru meditation", "read/write error", "please insert system Lasarus" o.lign.?

Mange af disse fejl kan skyldes virus, og derfor må man gå systematisk til værks, når en diskette skal reddes. Man bor altid være på vagt, når man får NYE disketter, eller disketter med nogle af de ovennævnte fejl.

En simpel virus-killer er altid en god idé at have ved hånden, der kan udføre de 3 grundformer for

BOOT CHECK, FILE CHECK, og MEM CHECK. Lad os tage dem een for een:

Boot Check

De allerfleste virus-killere har en menu, hvorfra man kan vælge "Check Boot" og hermed kontrollere diskens bootblok for virus. Findes en virus, installer man bootblokken, det vil sige, at der skrives en standard bootblok og den ca. 98% af alle mulige virus, så lad være med at bruge install funktionen, når du får meldingen "Not a standard boot".

Chancen for, at der er en ny ukendt virus, som din virus killer ikke kender er forsvindende lille. Husk også på, at der kan være en speciel boot-loader, som du IKKE må slette, ellers kan disken odelægges. Når man er

at fjerne virus, og hvis man

De fleste originale spil har IKKE

prøver at reparere en defekt disk.

en standard bootblok, men denne

skal du IKKE installere! Det er

virusen overskrinybegynder, derfor det A 11 e ALTID vigboottigt bloktage kopi af diskene, hvor du ken arbejde med får meldingen: "Not a stan-DEN. Det gælder dard bootblock" bør både, når man prøver

dard bootblock" bør undersøges, men der er efterhånden så mange nyttige bootblokke, at du skal lade bootblokken være. Bruger du en nyere version af en viruskillere kender ikke en virus, men væsentligt for at spillet kan indlæses! Så fingrene væk her!

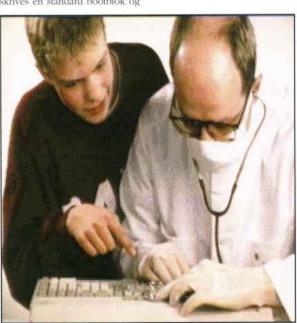
File Check

Det er ikke kun på bootblokken, at der kan være virus. Idag er der et stigende antal såkalte filevirus, som nødvendiggør et yderligere check. Dette check går ud på, at hele diskens filer scannes igennem og undersøges for virus.

Nyere viruskillere, som f.eks. Kill Da Virus 5 af Mike Hansell (kobe-program), og Virus Checker af John Veldthuis (freeware) er eksempler på programmer, hvor både file- og bootcheck foretages på en gang. Mon ikke alle viruskillere bliver ændret således fremover. Det sparer brugeren for en masse tid.

Mem Check

Der er en bestemt slags viruskillere, der er specielt konstrueret til at teste din Amigas hukommelse. Disse RAM-checkere, såsom VMK layet af Chris Hames (freeware, v. 1.10 er på Fred Fish nr. 451), eller FindEmAll 5.3 layer af Koen Peetermans (freeware), bruges kun indirekte til at checke dine disketter. Det vil sige, at man kommer de disketter ind i maskinen man vil teste, og lader programmet på disketten "køre" helt ind, så man er inde ved diskens menu eller ved program-starten. Man resetter maskinen ved at trykke (Ctrl + A + A) samtidigt, og kom-



"Ja, skal vi se om den har virus..."



"Hjælp.....!"

mer den næste disk ind i drevet og så videre med de næste disketter. Er det helt nye spil, du har fået, kan du såmænd spille lidt, hvis det kribler i fingrene, du skal nok finde viraerne, hvis du checker med VMK tilsidst inden du slukker maskinen.

for

ne

en.

lor

us,

ere

at

en-

ks.

sell

rus

eem-

ck

ke

net

rer

lle-

lat

ИK

V.

ler

ee-

un

ine

m-

ien

m-

nd

mu

lan

ke

m-

Under testen er det særdeles VIGTIGT, at man tager et passende antal disketter ad gangen afhængig af, hvor mange virus man tror, der er på disketterne. Ideen går ud på at finde de disketter, der er virusfri på en nem og sikker måde.

Flere af de nyere viruskillere f.eks VT version 2.44, og BootX version 4.50/5.10 har en indbygget RAM-checker, der laver et RAM-check i opstarten inden selve hovedprogrammet starter op!

100% sikkerhed en illusion

Desværre kan man ikke teste sine disketter eller harddisk og være 100% sikker, selv ikke hvis man bruger alle ovennævnte metoder som en kombination. Det skyldes bl.a., at der findes visse typer virus, der kaldes bomber. Disse bomber kan ikke smitte og kan ikke optræde resident i maskinen, (dvs., de kan ikke overleve en reset). De er derfor særdeles vanskelige at finde.

Faktisk kan man kun finde disse nye bomber ved at analysere alle program-koderne og det er vist at forlange for meget for de fleste.

neste...

Modem og harddisk

Packer-programmer er særlig udsatte for at blive inficeret af Link-virus. Har du modem, så vær særlig forsigtig, når der lige kommer en ny helt ny version på et BBS. Lad være med at oploade den og lægge programmet ind på din harddisk. Vent en uges tid, så ser du måske, at denne version er fjernet igen - nu ved du hvorfor!

Skrivebeskyttelse er vigtig

Virus-udbredelse skyldes hovedsagelig at folk glemmer at skrivebeskytte deres disketter. Desværre ser det ikke ud til at det ændres. Man regner med, at over 100 millioner disketter er smittet med virus. Ingen kan sige sig fri.

Dusor

Jeg har modtaget rapporter, fra atom-anlæg, militær-anlæg og hospitaler, hvor vira kunne have forvoldt ubodelig skade, og i værste fald måske medført en katastrofe. For et par måneder siden fandt man f.eks. en computervirus i sikkerhedssystemet i et atomkraftanlæg i Polen.

Lovgivningen bliver da også strammet op i disse år. Allerede i dag kan man risikere helt op til 5 års fængsel i mange lande for at lave en computervirus. Organisationen "Safe Hex International" har indsamlet en dusør på 4000 Dollars, for at få fat på nogle af bagmændene, der laver disse modbydelige virus. Kender du nogen, der har lavet virus så kontakt et viruscenter.





Disk-opstart

Får du fejlmelding i form af guru eller lignende inden for de første 1-3 sekunder, efter at du har indsat en disk, så fortvivl ikke. Amigaen har efterhånden skiftet operativ-system op til flere gange (1.0, 1.1, 1.2, 1.3, 2.0, og nu 2.1/3.0). Dette har medført, at der i dag er en mængde disketter i omløb, hvor der ligger hjemmelavede bootblokke eller vira. Disse virkede uden tvivl udmærket på de gamle systemer, men ikke på de nve systemer, Kickstart 1.3, 2.0, eller hvad du nu har. Install disketten, hvis den ikke har en standard bootblok, så virker de fleste sikkert igen.

Anskaffelse af viruskillere

Antivirus-disketterne opdateres med nye versioner hver måned og indeholder altid de bedste programmer.

Disse disketter kan fås for 30 kr hos mange Amiga forhandlere eller ved at kontakte vort danske virus center på nedenstående adresse:

SAFE HEX INTERNATIONAL DK: MARTIN HARBO SENSOMMERVEJ 167 8530 HJORTSHØJ VIRUS HOTLINE: 86 22 94 01 KUN MELLEM KL. 1900-2100

PETER ELBEK BLOMSTERVANGEN 11 8250 EGÅ VIRUS HOTLINE: 86 22 25 81 KUN MELLEM KL. 1900-2100



A1200 ses her med den passende; men ikke helt billige multisyncmonitor. På Commodores stand stod også et eksemplar, som var lukket op, så man kunne se hovedprintpladen; men i fuld overensstemmelse med firmaets "informations"-politik var det desværre ikke tilladt, at fotografere den.

Alt om Amiga 1200

På messen blev den nye Amiga 1200 for første gang præsenteret for offentligheden. Man kunne endda købe den, til priser omkring 900 DM (3500 kr.), (uden harddisk og monitor) og det var ikke så få, der blev såcht væk.

CPU'er

Den nye er udstyret med en Motorola MC68EC020 CPU. EC betyder, at det er en reduceret 68020'er. Adressebussen er ligesom på MC68000 kun 24 bit bred. Den kan altså kun adresser 16 MB. Bortset fra det er det imidlerid en rigtig 32 bit processor, og da taktfrekvensen er 14 Mbz, dobbelt så meget som på A500, er A1200 en hel del hurtige-

CPU'en stottes af AA-chipsættet som det kendes fra A4000. A1200 har altså samme opløsninger og samme antal farver som storebror. Man skal dog tænke på, at de store opløsninger kun kan udnyttes med en multisync-monitor, og den koster lige så meget som selve computeren.

RAM-lageret

A1200 er fra starten udstyret med 2 MB chip-RAM monteret direkte på hovedprintpladen. Derudover har den ligesom A500 plads til en RAM-udvidelse i bunden. Her kan man udvide med 2 MB fast-RAM. Endelig kan der tilsluttes 4 MB fast-RAM ved PCMCIAporten.

2 MB chip-RAM lyder måske af meget; men DOS 3.0 kræver også meget mere end 1.3. Med høj opløsning, mange farver på Workbench, ARexx og Commodities-programmer installeret er der højst 1 MB tilbage til brugerprogrammer.

Baggrundslager

Hvad de eksterne lagermedier angår, er der næsten ingen forskel på A1200 og A600. Det interne diskettedrev er i modsætning til A4000 ikke et HD-drev. Kapaciteten er altså som sædvanlig 880 KB. Derudover kan der tilsluttes et eksternt diskettedrev og en intern 2,5° harddisk. Commodore tilbyder en A1200 med 40 MB harddisk indbygget; men på andre stande så vi også passende harddiske med 60 og 88 MB.

Interfaces

Her er Al 200 næsten identisk med A600. De to stik til mus/joystick er flyttet om på bagsiden, og tilslutningen til den interne RAM-udvidelse har på grund af den større CPU fået 150 poler.

Derudover finder man som på A600 en PCMCIA-port, en seriel, en parallel, en ekstern diskdrev-, en video-, en RGB-, en HF-modulator- og en Stereo-audio-interface.

Hvem er A1200 til?

Det mest sensationelle ved den nye er egentlig prisen. På de forskellige stande blev den handlet til priser mellem 850,- og 950,- DM uden harddisk og monitor, d.v.s. ca. 3500,- kr eller det samme som en almindelig A500 kostede for få uger siden. Selv med dansk moms burde en pris under 4000 kr. være mulig.

A1200 er aliså den direkte afløser for A500 og A500+. Men hvad er så meningen med A600P For det forste må den blive billigere, ellers kan den umuligt konkurrere med A1200, Dermed kunne den blive en værdig afløser for C64-eren. I den rolle er udformningen af A600 ihverfåld meget mere forståelig.

kende arbejdet med dette ene spil. Dermed vil Thalion give Amiga-ejerne en sidste chance. Hvis den store indsats og høje kvalitet (heller) ikke giver et rimeligt salg, bliver Lionheart nemlig firmaets sidste Amiga-spil!

Istedet vil man så koncentrere sig om PC-spil. Man tror heller ikke på CDTV'en. Ifølge Thalion er det alt for dyrt, at udvikle et spil, som virkelig udnytter denne computer. Dertil kommer, at Commodores support ikke har været tilstrækkelig.

Konklusion

"World of Commodore" skulle vise alle firmaets produkter. Resultatet var, at man satte sig mellem alle stole. Man må håbe, at Commodore inden næste år finder ud af, hvad man vil. Hvilke produkter skal vises? Hvilket publikum skal komme? Hvordan kan messen deles op i interesseområder? For selve ideen med en stor europæisk Commodore-messe er jo egentlig meget god.

Læreren i din diskettestation

Af Christian Sparrevohn

Der er masser af undervisningssoftware at få fat i, hvis man er interesseret i at lære engelsk, matematik eller ti-fingersystemet. Vi har haft 7 af slagsen på skolebænken.

er vil altid være problemer med klasseundervisning. Læreren kan nu engang kun undervise i eet tempo, og det vil være for hurtigt for mange og for langsomt for andre. Alligevel stilles der de samme krav til alle, der er ikke tid til at stille sporgsmål, og hjemme er forventningerne høje (eller stemningen ildevarslende) når lille Birger og Signe kommer hjem med deres karakterblad.

Hvis det lyder som noget, du kender fra din egen (eller dine børns) dagligdag, er der måske håb forude. Amigaen kan faktisk være en særdeles tålmodig og dygtig lærer – hvis softwaren er til det.

It's a jungle...

Al den software, vi her har kigget på, er lavet af englændere, franskmænd eller amerikanere - og det kan give en lang række problemer.

Meget undervisningssoftware har to funktioner: dels naturligvis at undervise, men også at give barnet en fortrolighed med hvordan en computer fungerer. Derfor er meget software også beregnet til små born - det faglige matematiske niveau er meget nemt, og beregnet til at lære born at tælle osv.

Det er der for så vidt ikke noget galt i - hvis ikke det var fordi at de engelske krav og de matematiske krav ikke passer sammen, hvis man er dansker.

Flere programmer kræver f.eks. forkundskaber i engelsk, der kræves i en dansk 4. klasse, men beskæftiger sig med så elementær matematik, at en pode fra 2. klasse for længst har forstået det.

Hvis programmer af den slags derfor skal kunne benyttes til noget som helst, kræver det en indsats fra en flink mor eller far, der vil lære barnet de elementære engelske ord, der kræves.

Derved bliver indlæringsværdi-

en fordoblet.

Men som vi skal se på senere, KAN det lade sig gøre at finde programmer, der vil være anvendelige for de mindste - selv med meget begrænsede engelskkundskaber.

Klar, parat, svar!

De programmer vi har kigget på, er engelske, amerikanske og franske - og det er faktisk helt skægt at se, hvor forskellige de er. De engelske er meget beregnet på mindre børn, også udenlandske, der skal lære nogle basale ting og ord, de kan få brug for senere.

De amerikanske er anderledes seriose. Det amerikanske system er som bekendt bygget meget op omkring en lang række prøver og karakterer. Flere af de amerikanske programmer underviser lidt, afholder en prøve, og gemmer resultatet på diskette, så det hele tiden kan slå en i hovedet med en tabel eller en graf, der kan vise, hvordan man klarer sig. Det giver en vis udfordring, men er komplet uegnet til mindre børn, der måske nok vil have lidt svært ved at se det skægge i at blive skældt ud af den Amiga, de ellers plejer at spil-

Hvis man skal lokke børnene til at bruge programmerne, skal de være så skægge at de kan konkurrere med de spil, ungerne ellers kan få fat i.

Hvad kan man lære?

Fordi det stadigvæk skal være sjovt, er de bedste undervisningsprogrammer faktisk bygget op som små spil - og derfor er indlæringselementet begrænset. Ofte er undervisningsprogrammerne begrænset til grundfærdigheder. Altsammen er udført i farvestrålende grafik og med masser af lyde, der skal holde børnene nysgerrige.

Når folk bliver lidt ældre, kan de som regel godt forstå, hvorfor det er nødvendigt at bruge tid på indlæring. Derfor kan vægten lægges på undervisningselementet, og mulighederne bliver større. Det er vypisk for de programmer, at der er mange forskellige discipliner, og meget "rå" matematik eller engelsk, der giver mulighed for en mere intensiv indsats fra elevens side

Netop matematik er et oplagt emne for undervisningsprogrammer, mens sprog ikke er det. CDTV'en rummer spændende muligheder, men vi har ikke set noget endnu, der var rigtig godt.

Den pædagogiske værdi?

Computeren er mere pædagogisk, end man måske egentlig skulle tro. Den er tålmodig, den er ikke for streng og kan variere sin undervisningsform. Amigaen er på den måde god til færdigheder, der bare skal TERPES ind - og alene glæden ved at arbejde med et andet medie end de støvede skoleboger giver den en vis pædagogisk værdi.

Men andet end et supplement vil computeren aldrig være. Den er for utilstrækkelig og for infleksibel til at den vil kunne omstille sig og finde de faglige problemer, som eleven har. Så visionerne fra utallige science-fiction-film, med robotæreren, der ikke lader sig påvirke af blankpudsede æbler og forfalskede fraværssedler, ligger nok ikke lige om hjørnet.

PAINT AND CREATE

Paint and Create er rettet mod de allermindste, og er ikke alt for svært at bruge.



Alting vælges ud fra et landskab, hvor man kan pege på forskellige ting med musen. Derefter kommer det engelske navn frem, og der spilles en lille animation. Det giver en god introduktion til det engelske sprog, uden at det virker for kedeligt. Nogle af tingene kan aktiveres, og giver adgang til forskellige under-programmer. Det er f.eks, muligt at komme ind til et tegneprogram, der ligner en børnevenlig udgave af Deluxe Paint. Det færdige billede kan overføres til et særligt puslespilsafsnit, hvor kunstværket kan splittes op i alt fra 6 til 112 stykker.

Der er også en musikdel, hvor bamet kan sætte forskellige musikinstrumenter sammen til et bamse-band, der optræder og mange andre små ting, der måske ikke underviser i de sædvanlige fag, men virker godt og kreativt og meget børnevenligt. En perfekt introduktion.

OVERALL: 88%

FUNSCHOOL

Bag Funschool-begrebet gemmer der sig faktisk en lang serie af undervisningsprogrammer, som har nydt enorm popularitet i England, hvor der er solgt mere end 430.000 programmer.



THE O CO O THOM IN CO IN IN CO.

Kbdkd nnohinnn

Det gennemgående tema er ret enkelt. Programmerne er delt ind i tre grupper: for folk under 5, mellem 5 og 7, og over 7. I hvert program er der et tema, eller en figur, som børnene forhåbentlig lærer at elske. Han underviser så igennem fem-seks forskellige programmer, der nogen gange egentlig mest er spil, nogen gange mere undervisningsbaserede. Vi fik seks programmer til test, og gennemgående for dem alle er, at kvaliteten er meget høj, omend der til tider er lagt for meget vægt på det engelske sprog - og det kan være et problem for mange dan-

For dem under fem er det nemmest. En typisk ting er f.eks. at børnene skal tælle, hvor mange blomster der er på et billede, for derefter at indtaste det rigtige antal. Der indgår også små skrevne ord, som danske børn på den alder vil have problemer med, men hvis forældrene gør en indsats i starten, kan programmerne bruges rimelig smertefrit.

For de fem-syv-årige bliver det lidt mere kompliceret. Her skal



der foretages simple udregninger (hvor meget legetoj kan man få for XX pund), man skal lære klokken, ordene skal alfabetiseres eller børnene skal finde det modsatte ord. Alt sammen som led i små spil, hvor en glad frø skal bygge en hytte eller en endnu gladere frø skal score i basketball.

Svarer barnet rigtigt, giver det bonus. For danske børn er det nok lidt svært at gå til, og alderen bør i hvert fald være tættere på de syv end de fem.

Endelig er der for de ældre, der bør være omkring 12. Her indlæres der decimaler, procenter, geografi, historie, programmering og andet. Der stilles visse krav til de sproglige evner, men Fun School-programmerne er helt klart noget af det ypperste, man kan finde i dag. OVERALL: 75-82%

ADI

en

an

an

er.

OF

si-

m-

ıg.

og

kt

m

nd

nd

ert

en

lig

ge

ge

ge

Vi

og

at

egt

an

in-

m-

ge

for

ge

wy-

en

ed.

id-

ne

let

Selvom der står, at ADI-programmerne er beregnet til børn mellem 10 og 13, er det snarere mellem 14 og 16. I serien er der programmer, der underviser i engelsk og i matematik, og det gennemgående tema er et lille rumvæsen, ADI, der hjælper brugeren med at lære f.eks. engelske synonymer, korrekt sprogbrug i korrespondence og meget andet. Det er tydeligt, at det er beregnet til vngre englændere - hvert rigtigt svar giver point, og tilstrækkelig mange point giver adgang til nye små-spil, der kan bruges som afslapning.



ADI er næsten "intelligent" og kommenterer, hvis man er ved at blive træt eller hvis man har arbejdet længe f.eks. Som frikvarter kan man også gå på opdagelse i databaser om natur, EF eller teknologi, ligesom disketterne også rummer en kalender, en notesbog og et lille tekstbehandlingsanlæg. Ideen er helt klart, at barnet skal føle sig tryg og glad ved programmet, og skal bruge meget af den tid, han/hun ellers ville bruge på spil.

Resultatet er godt, og der er meget god viden at hente. Det er morsomt og sværhedsgraden kan justeres. Problemet ved matematik-delen er imidlertid, at betegnelserne for linjestykker o.lign. ikke er de samme som vi kender dem, men også det kan læres. OVERALL 91%

MATH BLASTER PLUS

Hermed er vi så kommet over i den amerikanske afdeling, og det afspejles desværre meget hurtigt. Det er dog muligt, at programmet er godt til stræbsomme elever mellem 6 og 12.

Ideen er kedelig nok til at få



enhver skoletræt unge til at løbe skrigende væk. Man skal gange, dividere, trække fra og lægge til, og når man har gjort alt rigtigt, kommer der en kedelig animation. Så hjælper det ikke meget, at man kan rykke niveauer op, hvis man er dygtig nok, og at man kan ende med at få et rigtigt diplom, hvis man har været flittig. Math Blaster kan da bruges, hvis man gerne vil have terpet den lille tabel, men derudover er anvendelsen ret begrænset - og kedelig. OVERALI. 51%

MATHTALK FRACTIONS

Som navnet antyder, skal vi her beskæftige os med brøker, decimaler og procenter. Gennem forskellige småspil skal der regnes ud, hvor stor en brøkdel en eller anden mængde balloner udgør af en anden, hvad det er i procent eller skrevet som decimal-tal. Man kan endda indtaste sine egne hjemmeopgaver og få programmet til at hjælpe med at forklare, hvorfor der skal regnes som der skal.

Som noget nyt kan man udfordre et hold af "matematik-eksperter" til en rask lille brøkquiz, så man kan bruge sin nye viden.

Det er alt sammen meget godt,

men helhedsindtrykket svækkes væsentligt at den dårlige programmering. Programmet "taler" nemlig til eleverne med Amigaens talegenerator, vi kender alt for godt.

Jeg tvivler lidt på, at danske



bøm i alderen 8-15 ikke er kvalitetsbevidste nok til at se, at det her er FOR kedeligt - selvom det er nogle gode øvelser.

OVERALL 43%

ALGEBRA PLUS

Algebra Plus reklamerer med at være for alle aldre, men i virkeligheden skal eleverne nok have en vis alder, før de vil synes, at det er særlig morsomt. Vi snakker her om eksponenter, logaritmer, reelle tal, algebra og matematiske formler, men programmerne er fleksible nok til, at sværhedsgraden kan indstilles til at passe stort set alle, der ved noget om den pågældende kategori.

Selvom alt det sjove er blevet skåret væk, er der flere virkelig gode elementer i Algebra Plus (der kommer som to særskilte programmer). Det kan bruges som database for definitioner og formler, der er grafisk afbildning af funktioner, der er rigtige problemer formuleret i ord og meget, meget mere.

Programmet er absolut for den



dybt seriøse elev, der gerne vil lære for lærdommens skyld, og som synes, at der er områder i matematikken, harv/hun ikke har helt styr på. Motivationen skal komme fra eleven selv (også til at lære de amerikanske navne for matematiske begreber), men er den på plads, er der masser af indlæring at hente. OVERALL: 89%

MAVIS BEACON TYPING TUTOR

I virkeligheden det helt rigtige at undervise i på en computer - tifinger-systemet! I en lang række lektioner lærer eleven at sætte fingrene rigtigt og langsomt at sætte hastigheden op. Det er rimelig sjove tekster, der skal tastes ind, der er små spil, hvor man skal styre en racerbil frem ved at taste hurtigere og bedre end computermodstanderen, og en rimelig intelligent kontrolenhed, der kan se, hvilke taster man typisk har problemer med, så man får de rigtige ovelser.

Nederst på tastaturet er der et par skyggehænder, så man kan lære de rigtige fingerstillinger, og før man ved af det, sidder man faktisk og skriver med ti fingre, uden at kigge på tastaturet.

Programmet kan bruges af alle, men sprogtonen justeres alt efter hvor gammel man er. Et meget fint produkt.

OVERALL 91%



Fakta:

Algebra Plus Vol. 1, pris kr. 316,-Algebra Plus Vol. 2, pris kr. 316,-Mavis Beacon Typing Tutor, pris kr. 396.-

Math Blaster Plus, pris kr. 340,-Math Talk Fractions, pris kr. 279, 20.-

Amiga Warehouse, tlf.: 8616 6111

ADI, Funschool og Paint And Create har ingen officiel dansk distributør, men prøv ovenstående, eller Betafon tlf.: 3131 0273



Det er slut med at købe PD-programmer fra DNC. Vi har indset at det er for dyrt, og at det ikke hænger sammen med ideen med Public Domain. Men PD-special består!

ublic Domain er jo, som alle ved, gratis, kopierbare programmer. De koster kun lige diskettens pris og lidt ekstra for arbejdet med kopieringen, samt selvfølgelig portoen. Men det løber op. Faktisk koster en PDdiskette fra DNC hele 55 kroner. Det er for meget, men det er ikke muligt at lave dem billigere. Derfor har vi nu besluttet at stoppe dette salg og istedet henvise til de mange andre der sælger Public Domain programmer. Se evt. gamle nr. af DNC, eller køb Den Blå Avis.

Nye tider

Men PD-Special lever stadig, Vi vil fremover afdække dette brogede marked og hive de bedste og mest interessante programmer frem, så det er muligt for alle at følge med i denne jungle. PD-Special har altid været begrænset af diskettens beskedne lagerkapacitet. Der har aldrig været plads til større programmer og disse er dermed ikke blevet omtalt.

Men med denne ændring er dette nu forbi. Alle PD,- Shareware,- Bearware og hvad de nu hedder, vil have mulighed for at blive omtalt. Og husk så lige DNC's BBS. Er du den heldige ejer af et modem, så er det bare om at koble sig på. Alle de programmer der bliver omtalt i PD-Special, kan nemlig hentes på basen, ganske gratis, med undtagelse af telefonregningen.

TechnoBan (FredFish 639)

Det er ikke blevet nemmere at finde gode PD-spil. Men engang imellem dukker der et op, som på en eller anden måde kan hamle op med de professionelle udgivelser. TechnoBan er sådan et spil. Er man først startet på det, er det svært at stoppe. Spillet er meget enkelt, men ikke desto mindre meget underholdende. Det gælder om at placere de angivne "hegn", eller hvad det nu er for nogle, ovenpå de små runde symboler. Dette gøres ved at skubbe dem rundt i labyrinten, og det lyder måske meget enkelt, men prøv selv. De indledende runder er til at finde ud af, men så bliver det hurtigt meget sværere. Spillet består af 4 verdener med hver 10 levels. Hver verden har sin egen grafik og lyd. Lyden er iøvrigt i stereo, så slå lige anlægget til.

Og ikke nok med det, det er også muligt selv at ændre i de forskellige verdener med en grafisk spileditor. Et rigtig flot spil.

AHDM

(FredFish 631)

De Amigaejere der er så heldige at være i besiddelse af en harddisk, har ofte behov for et program, der hurtigt og effektivt kan starte de forskellige programmer op. Der findes en del af den slags programmer, og vi har også haft nogle af dem i PD-Special (f.eks ParM).

AHDM er endnu et menuprogram med en masse faciliteter, som jeg ikke vil komme ind på her. AHDM er en fungerende demoversion. Læg AHDM i startupsequence og derefter kan både script-filer og alm. filer startes op.

SoftLock

(Fred Fish 633)

Er du træt af familiens nysgerrige pilfingre, så må SoftLock vist være løsningen. Med SoftLock er det muligt på en nem måde at låse sin Amiga, så uvedkommende ikke kan "pille" ved de værdifulde data, filer eller billeder. Kun de brugere der har et gyldigt password kan vække Amigaen fra dens dvale og dermed arbejde videre med tekstbehandling. regnskaber eller måske et lille PD-spil, Læs mere om SoftLock i manualen som ligger i samme skuffe som hovedprogrammet. Men husk lige på, at intet er sikkert nok for en dygtig hacker. Men lillebror, mormor og fætteren fra Langå, de får deres problemer (hvem kender måske en mormor der hacker !?!).

PC-Task

(Fred Fish 643)

At Amigaen er en stærk maskine med en masse kræfter er et faktum. Alle der har fulgt med i Amigaens udvikling (?!) vil fra tid til anden have set forskellige emulatorere dukke frem på softwaremarkedet. En af de mest spændende var nok A64 (FredFish 555). som kunne lave Amigaen om til en "vaskeægte" 64'er. Hvorfor skulle man dog det? Ville det ikke svare til at man neddroslede sin BMW til en Fiat 127. Jo sikkert, men hvis man har været glad for sin gamle 64'er (Fiat 127) og har en masse gode programmer til denne, så kunne det være interessant med sådan en emulator.

Nu har en ny emulator set

dagens lys. Med den er det muligt at forvandle Amigaen til ganske almindelig PC'er. Der kræves ganske vist en harddisk og en PC-DOS disk for at få systemet til at fungere ordentligt. Når man installerer PC-Task på harddisken er der to muligheder. Den ene er at dele harddisken op i flere enheder, således at der bliver en PC del og en Amiga del. Men mon ikke det er de færreste der har lyst til at ændre deres harddisk. Hvad nu hvis uheldet er ude og der går kage i hele herligheden!? Heldigvis er der en anden mulighed. Programmet kan opbygge en fil (minimum 2 Mb) og lægge den på harddisken. Denne fil vil derefter blive en slags PC-lager og her lægges de programmer, som senere skal køre under PC-Task.

Det er muligt at opsætte systemet således, at PC-Tack starter op fra harddisken, hvilket betyder, at en PC bootdisk er unødvendig. Så kommer 1000 kr spørgsmålet; Hvor god er den? Hvor mange programer fungerer? Hvor hurtig er den? osv.

Jeg prøvede nogle mindre programmer og de fleste kørte fint, noget langsommere (med et acceleratorkort i Amigaen er der meeeeeeget mere fart på). Der var dog også enkelte, der overhovedet ikke ville starte op. Men husk lige på, at PC-Task er et PD-program, så man kan vel ikke forlange alverden. Hvis man virkelig vil have PC power så må der også noget hardware til og så er prisen en helt anden (2000 kr og opefter)

PD på CD-ROM

Har du en CDTV eller et CD-ROM drev så er der en god PD nyhed. Firmaet Almanthera har nu sendt deres første CD disk på markedet. CDPD er titlen, og her er der programmer at hente. Alle disketterne fra Fred Fish serien (1 til 660) er lagt ned på denne skive. Men der er meget mere at hente på denne spændende CD'er. I skuffen modules ligger et hav af musikfiler i soundtracker formatet. Det er virkelig guf for PDfreaks. Prisen er helt i bund. 19.95 £ (pund) for over 600 Mb PD programmer. Kontakt: Bea or Tansie, Almathera Systems Ltd. Tlf.081 683 6418







Nemt - Billigt - Alpha



Nemt

fordi Interactivisions nye program-serie, er lavet med henblik på både førstegangsbrugere og erfarne computerejere. Alpha-programmerne er små og nemme at overskue ... efter kort tids brug mestres alle funktionerne i et Alphaprogram.

Billigt

fordi Alpha-programmerne leveres i enkle og praktiske emballager, med bruger-vejledningen på selve disketten. Små programmer = små produktionsomkostninger = små udsalgspriser!

Alpha

fordi det ikke altid er størrelsen eller prisen der afgør, om et program er brugbart. Alpha-serien indeholder 13 forskellige programmer, deriblandt tekstbehandling, regneark, database, privatbudget, tegneprogram og musikprogram. Hver især udforsker de Amiga'ens fantastiske muligheder Nemt og Billigt.



149.-

STEFFENSEN, FLEMMING CARL JENSENSVEJ 13 DK-8260 VIBY J.



The new multitalent LC-200

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



Kære kunder.

VI har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.

